SOFTWARE • HARDWARE • PC • KONSOLE • ANIME & MANGA

Jesteśmy rodziną
NEO + ANIMEGAIDO + SS CD

SECRET SERVICE

LUTY (02/98)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 4 zł 90 gr

no comment

54



RED BARON 2



DEMENTIA



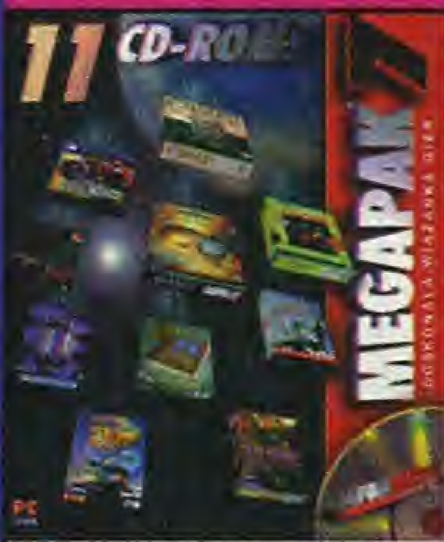
BALLS OF STEEL

SHIN NEN KAI
ANIME KONWENT'98

Grafika: Książę i Tchórz (Pegaz Ass)



PC CD-ROM GRY



- Road Rash,
- Earthworm Jim,
- Ceasar II,
- Heroes of Might and Magic,
- U.S. Navy Fighters,
- A-10 Cuba!,
- Missionforce: CyberStorm,
- Creature Shock,
- Genewars,
- 3D Ultra Pinball 2:Creep Night

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 doskonałych gier. Dołączona polska instrukcja.

MEGAPAK 7 ***179,99***



Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 znanych gier. Wielostronicowa instrukcja po polsku.

- Actua Soccer,
- Magic Carpet 2,
- Chaos Overlords,
- Comanche,
- Fantasy General,
- Terra Nova.

MEGASIXPAK ***139,99***



Zmierz się z elitą hokeja. Błyskawiczne i realistyczne rozgrywki. Video klipy z rozgrywek, posłuchaj na żywo komentarzy z meczy NHL. W grze znajdziesz brutalność i szybkość akcji właściwe dla rozgrywek w lidze NHL.

NHL '95 ***39,99***



Stań się demonem - strażnikiem lochu, który ma na usługach armie przerażających potworów. Zaprowadź rządy terroru w sielskich krainach na powierzchni. Zniszcz wrogów, którzy łakomie patrzą na Twe bogactwa. Gra w całości spolszczona.

DUNGEON KEEPER ***139,99***



Psychologiczny horror o szaleństwie, morderstwach i najczarniejszych głębinach duszy ludzkiej. Drugi odcinek jeszcze bardziej zagadkowy i wstrząsający sprzedanego w milionie egzemplarzy thriler'a. Curtis Craig odkrywa przerażające tajemnice umysłu...

PHANTASMAGORIA 2 ***99,99***



Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC ***39,99***



Biegaj, strzelaj i prowadź w 3 częściach filmu „Szklana pułapka" połączonych w ca-łość. Przed Tobą 3 różne gry i ponad 45 poziomów. Pełnoekranowa trójymiarowa sceneria, strzelanina z perspektywy pierwszej osoby, terroryści - więc walcz!!!

DIE HARD ***99,99***



Jest rok 2055, ziemia znajduje się u progu zagłady. Dowodzisz najnowszą łodzią podwodną S.T.O.R.M. Podczas misji rozpoznania potężnego źródła energii PRAXILLUM poznajesz tajemnice, które Cię przerażą i zmienią na zawsze kierunek rozwoju ludzkości..

S.T.O.R.M. ***88,50***



Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą XCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.

UFO 1/X-COM (UFO2) ***79,99***



Na 3 CD-ROM'ach 80 godzin wspaniałej gry. Zostań Wallenrodem, odszukaj Maraacha i pozyskaj smoczych rycerzy. Pełnoekranowa grafika i animacje, 20 sekw. walk i 10 sekw. turniejowych, animowa-nych w czasie rzeczywistym. 60 post. i 50 scenariuszy.

DRAGON LORE II ***88,50***



Pierwsza i jedyna motocyklowa gra walki. Zdobądź tytuł króla szos, pokonując w 25 wyścigach 15 przeciwników i policję. 5 pozycja. trudności po 5 tras. Walcz i wygraj, także w sieci i przez modem! Prezentacje filmowe przed i po każdym wyścigu - w sumie 25 minut.

ROAD RASH ***59,99***

SZUKASZ NOWOŚCI?

Przedzwoń lub napisz (oprócz adresu podaj typ komputera), a za 2-3 dni otrzymasz (bezpłatnie) kolorowy, 16 stronicowy, co tydzień aktualizowany **KATALOG OPROGRAMOWANIA.**

TimSoft COMPUTER SOFTWARE SKLEP SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ 04 '97

Ceny gwarantowane do 20 grudnia 1997.

Zamów programy telefonicznie dzwoniąc na nasz BEZPŁATNY NUMER ZAMÓWIENIOWY

Pon. - sob. od 8⁰⁰- 18⁰⁰ Prosimy podać swój numer klienta

a otrzymasz zamówione produkty 2-3 dni

WSZYSTKIE CENY W ZŁOTYCH ZAWIERAJĄ PODATEK VAT

Pozyskaj dla nas Nowego Klienta, a otrzymasz **kupon rabatowy o wartości 25 zł.** Jeśli Twój znajomy ma komputer, przekaż mu **Kartę dla Nowego Klienta**, pokaż mu swój katalog i namów go do złożenia u nas zamówienia. Gdy Twój znajomy otrzyma zamówiony towar i dokona zapłaty, wyślemy do Ciebie, osobną przesyłką, **kupon rabatowy o wartości 25 zł** do wykorzystania przy kolejnym zamówieniu (ważny 31 dni).

LISTA PRZEBOJÓW (gry CD-ROM - ostatnie 2 tyg.)

1. KICK OFF '96
2. DUNGEON KEEPER
3. MEGAPAK 7
4. DEFINITIVE WARGAME
5. SYNDICATE WARS
6. DOUBLE PLAY
7. PHANTASMAGORIA 2
8. DRAGON LORE 2
9. CATZ
10. LITTLE BIG ADVENTURE 2

NOWOŚCI (ostatnie 2-3 tygodnie)

1. JEDI KNIGHT
2. BROKEN SWORD II
3. NHL '98
4. WARLORDS III
5. SHADOWS OF EMPIRE
6. LANDS OF LORE 2
7. TOMB RIDER 2
8. AFTERMATH (MISJE RED ALERT)
9. WING COMMANDER III
10. SHADOW WARRIOR

TANIE PROGRAMY EDUKACYJNE NA CD-ROM str. 9

IBM PC GRY CD-ROM	str.	2 - 5
IBM PC EDUKACJA CD-ROM	str.	6 - 9
IBM PC GRY 3,5" HD	str.	10
IBM PC EDUKACJA 3,5" HD	str.	11
AMIGA	str.	12-13
C-64	str.	14-15
JAK ZAMAWIAĆ	str.	16

TimSoft, skr. poczt. 211, 75-016 KOSZALIN 1

Dołącz do ponad **20 000** zadowolonych klientów firmy **TimSoft.**

Ogłoszenie, które czytasz powstało prawie dwa miesiące temu, (taki jest cykl wydawniczy miesięcznika Secret Service). Nasz katalog drukowany jest co tydzień...

ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!

(0-94) 402-541

Każdy Klient otrzymuje 6-miesięczną PRENUMERATĘ naszej OFERTY oraz KARTĘ RABATOWĄ.



Najlepszy w historii PC zestaw gier. Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 znanych tytułów. Dołączona polska instrukcja.

- Master of Orion II - *kosmiczna gra dec.-handlowa.*
- Sim City 2000 - *stwórz własne miasto*
- Screamer 2 - *wyścigi samochodowe*
- Mechwarrior 2 - *walki robotów bojowych*
- Jack Nicklaus - *golf*
- Broken Sword - *gra przygodowa*
- Jagged Alliance - *strategia*
- iM1A2 Abrams - *symulator czołgu*
- Return to Zork
- Atari 2600 Action Pack - *hity z małego ATARI*

MEGAPAK 8 ***199,95***



Kolejna wielka zagadka! Wczuj się w atmosferę wiktoriańskiej Anglii. Odwiedź 50 renderowanych scenerii z udziałem 90 animowanych postaci. Dla zdobycia informacji i rozwiązania zagadki przemierzasz miasta, odwiedzasz wsie i przeprowadzasz eksperymenty w laboratorium.

SHERLOCK HOLMES ***88,50***



Chcesz prowadzić małą, rodzinną farmę czy też ogromne gospodarstwo, chcesz zaopatrywać najbliższe miasto czy wykarmić cały świat? Wybór należy do Ciebie! Zaoraj, zasiej, zbieraj - ale czy to wszystko? Sprawdź to koniecznie!!!

SIM FARM ***59,99***



Symulacja rozwoju Ziemi jako jednego żywego organizmu. Przejmujesz odpowiedzialność za całą od chwili jej narodzin aż do śmieci 10 miliardów lat później. Kontroluj rozwój Życia i pamiętaj, że ewolucję kształtują wojny, katastrofy, głód etc.

SIM EARTH ***59,99***



Zarządzaj całym systemem kolei. Kupuj wagony i lokomotywy, zaprojektuj i uruchom sieć kolejową. Przenoś góry, twórz miasta, przesuwaj koryta rzek, dotrzyj do wysp i zawsze wyprzedzaj konkurencję. Spraw by Twoje działania doprowadziły do powstania imperium.

A-TRAIN ***59,99***



Twoje miasto opanowało tajemnicze BRACTWO JESIENNEGO KSIĘŻYCA. Twój dom staje na głowie a w łóżku Twojej Narzeczonej znajdujesz tylko zakrwawioną czaszkę i wyrwany kręgosłup. Tylko śmierć może powstrzymać Cię przed wykryciem sprawcy tej zbrodni. Gra dla osób pow. 18 lat

HARVESTER ***88,50***

Główny komputer superbazy wojskowej zaatakował tajemniczy wirus, powodując śmiertelne zagrożenie dla całego Świata. 9 pełnych akcji poziomów, osadzonych w różnych okresach. Walcz z 80 różnymi wrogami, uzbrojonymi w 45 rodz. broni na 4 poz. trudności.

TIME COMMANDO ***59,99***

Trzecia część klasycznej już serii to decydujące starcie Terrana i Kilrathi. Superprodukcja z filmowymi scenami prosto z Hollywood to więcej niż symulator lotów kosmicznych. Gwiazdą tego filmu jesteś TY więc weź stery w swoje ręce.

WING COMMANDER III ***79,99***

Walka o panowanie na powierzchni Ziemi po nuklearnej wojnie 2079 roku. Przecwnikiem ocalałej w podziemiach garstki Wybrańców są Mutanci, przystosowani do nowych realiów. 30 wciągających misji, renderowana grafika, możliwość gry w sieci.

KKND ***99,99***



Zbuduj najzabawniejsze i najbardziej dochodowe wesołe miasteczko: najwyższą górską kolejkę, najszybszą karuzelę i największe koło diabelskie. Zarządzaj tym interesem, przesól mocno chipsy to wypiją więcej Coca-coli. Pamiętaj o maszynach, wywozie śmieci i wielu innych rzeczach.

THEME PARK ***59,99***



Błyskotliwe połączenie akcji i wspaniałej animacji. Jako animator telewizyjnego poranka - Drew Blanc stajesz się kluczową postacią konfliktu komiksowych państw, pogodnych Huffy i mniej sympatycznych Malevoland zdecydowanych przejąć władzę w komiksowym świecie.

TOONSTRUCK ***88,50***

TimSoft

COMPUTER SOFTWARE ®

SKLEP WYSYŁKOWY

Ceny w złotych, zawierają VAT.

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	44.90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90
4 misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	35.90
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	29.90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	54.90
Gra przygodowa po polsku.	
FLIPER	39.90
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	29.90
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein i	
FRANKO	44.90
Walki uliczne.	
FRONT LINES	59.90
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	49.90
Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.	
HIGH SEAS TRADER	59.90
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	29.90
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR III	49.90
RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	39.90
Doskonała gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	39.90
Dalsze przygody królika.	
KAJKO I KOKOSZ	49.90
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KUPIEC	39.90
Gra decyzyjno-handlowa.	
LAZARUS	39.90
LORDS OF THE REALM	59.90
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	29.90
Gra logiczna.	
MEGALOMANIA	35.90
POLANIE	54.90
ROBBO	39.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SINK OR SWIM	34.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SOŁTYS	39,90
Doskonała gra przygodowa po polsku.	
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	29.90
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TYRIAN	44.90
Kosmiczna super strzelanina.	

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC (Windows) ***39,99***

Gra przygodowo-zręcznościowa

- 5 rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji, różne rodzaje broni, wiele postaci,
- żywa, 256-kolorowa grafika, realistyczne, efekty dźwiękowe, wieloklatkowe animacje.

LAZARUS (DOS) ***39,90***

- rozbudowana gra zręcznościowa,
- piętnaście pasjonujących etapów,
- trzy zróżnicowane scenerie,
- wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- żywa, 256 kolorowa grafika, świetny dźwięk
- dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu.

SLATERMAN (DOS) ***39,90***

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika, starannie wykonana muzyka. Setki zagadek i przygód. Fantastyczna zabawa na wiele godzin. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

SKAUT KWATERMASTER ***44,90***

Pierwsza polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.

POLANIE ***54,90***

Grą należącą do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię morderczo trudne zawody na 16 torach.

- Gra dla 1 lub 2 graczy
- Supergrafika, duży dynamizm gry - szczególnie w trybie znacznego zbliżenia trasy

SUICIDE SPEED (DOS) ***39,90***

PC CD-ROM EDUKCJA

3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

GRATIS!

Tylko u nas przy zakupie Euro*Plus+* Prof. Pack otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł).

Euro*Plus+* ProPack ***379,90***

3D ATLAS	99.90
Multimedialny program geograficzny po polsku.	
ATLAS ŚWIATA	88.95
DYKTANDO	96.90
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	99.00
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomii.	
ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	169.95
JAK TO DZIAŁA	169.95
LITERAT	96.90
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).	
MOJE PIERWSZE ABC	88.90

ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA ***229,95***

- **62 000** haseł
- **3000** zdjęć, ilustracji,map
- **38** minut filmów,animacji
- **180** minut muzyki
- **500 000** połączeń hipertekstowych
- Procedury ułatwiające układanie i rozwiązywanie krzyżówek.

Dodatkowe ułatwienia w obsłudze:

GALERIA
DRZEWO WIEDZY
SŁAWNI LUDZIE
MONUMENTY ŚWIATA
i inne.

Największy dwujęzyczny słownik multimedialny, opracowany przez *Collins'a*, doświadczonego wydawcę w Anglii. Słownik zawiera 80000 haseł i ponad 120000 znaczeń z możliwością odsłuchu. Dodatkowo gramatyka, współpraca z edytorami i możliwość rozbudowy.

SŁOWNIK angielsko-polsko-angielski ***189,00***

2 płyty CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku EuroPlus+ (nagr. godłem Teraz Polska). Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

EURO*Plus+* Sprachkurs Deutsch ***199,95***

WORD TRANSLATOR ***249,99 zł***

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:

- Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. - **105000** haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Ang. - **150000** haseł
- Angielski Słownik synonimów
- Kilkanaście innych słowników narodowych

Na płycie CD-ROM zawiera także nagraną wymowę około 20 000 haseł.

Wersja dla WINDOWS 95

Samochodowe, polityczne i fizyczne mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice oraz optymalne połączenia. Zawiera 55 000 miejscowości, 70 dokładnych i 250 przejazdowych planów miast. 50 minut filmów wideo.

PROSTE DROGI ***84,90***

Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polski. Ponad 700 ilustr., 30 filmów, 100 animacji i 180 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.

HISTORIA ŚWIATA ***169,90 zł***

PC SERVICE CD

ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

Przy zakupach programów na PC za kwotę powyżej 65 zł możesz zamówić: **Secret Service CD 54** w cenie *14,95 zł.*

KUPIEC

ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

AMIGA

Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę możesz zamówić grę: **KUPIEC**..............*w cenie 7,95 zł*

ETERNAL

ZNIŻKA! Szczegóły w kuponie zamówienia.

C-64

Przy zakupie min. 3 programów na C-64 możesz zamówić grę: **ETERNAL** *..w cenie 2,95 zł*

Pon. - Pt. od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
Sobota 10⁰⁰ do 14⁰⁰

(0-94) 402-541

lub przyślij zamówienie na adres:
75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	39.90
BRZDĄC	39.90
EDUKACJA	59.90
GEOGRAFIA	39.90
HISTORIA	39.90
HYPER SŁOWNIK	49.90
Dla Windows. Słownik ang.-pol, pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania.	
JĘZYK ANGIELSKI	39.90
JĘZYK NIEMIECKI	39.90
KURS PRAWA JAZDY	44.90
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D, T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!	
MATEMATYKA kl. VII-VIII	39.90
MATMANIA	39.90
ORTOMANIA	39.90
PITAGORAS 3 WIN	49.90
Matematyka liceum kl. 1-2	
PITAGORAS 4 WIN	49.90
Matematyka liceum kl. 3-4	
PITAGORAS 5 WIN	49.90
Matematyka liceum przygot. do matury.	

WORD TRANSLATOR
dla Windows 3.11 i Windows 95

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach:

- ✓ Niemiecko-Polsko-Niemiecki 105 tysięcy haseł — *144,90*
- ✓ Angielsko-Polsko-Angielski 150 tysięcy haseł — *144,90*
- ✓ Power Pack - oba słowniki razem — *199,99*

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:
* Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
* Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
* Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
* Testy z całego zakresu chemii

CHEMIA

ABC Chemii *39,90*

EDUKACJA

Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkoły średn. Trzy doskonałe pozycje: **ORTORTIS** - gra ortograficzna, **GEOGRAFIA** - duża porcja materiału, nauka, testy, **HISTORIA** - kilkaset testów, bogata oprawa graficzna

EDUKACJA *59,90*

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około **250!** Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średn. + podręcznik i dzienniczek ucznia!

Matematyka

Matematyka kl. VII-VIII *39,90*

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.

ORTOMANIA *39,90*

AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90 zł
Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt.	39,90 zł
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90 zł
ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
A500 DO 1MB RAM	54,90
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90
EDUKACJA	
ABC CHEMII	29,90
DEUTSCH TESTER	14,90
ENGLISH TESTER	14,90
GEOGRAFIA	14,90
HISTORIA	14,90
ORTOTRIS	14,90
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	29,90
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	29,90
GRY AMIGA 1 MB	
ARNIE II	29,90
ASTRAL	29,90
BARBARIAN	19,99
CLASSIC BOARD GAMES	29.90
DOMAN-GRZECHY ARDANA	36,90
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	35,99
FOREST DUMB FOREVER	29,90
FRANKO	29,90
INDIANA JONES	19.99
INTERCALARIS	42,00
JAGUAR XJ 220	29,90
KAJKO I KOKOSZ	39,90
KUPIEC	29,90
LAZARUS	29,90
LEGION - Nowość 1 MB	39,90
LIGA POLSKA MANAGER (Avalon)	29,90
MIASTO ŚMIERCI	29,90
MR. TOMATO	29,90
OLIMPIADA '96	29,90
PINBALL HAZARD	29,90
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,90
RICK DANGEROUS	19,99
RICK DANGEROUS II	19,99
RISKY WOODS	29,90
ROAD RASH	29,90
STREET FIGHTER	19.99
STUNT CAR RACER	19.99
SKAUT KWATERMASTER	29,90
SZACHISTA	35,99
W POTRZASKU	35,99
WACUŚ the DETECTIVE	35,99
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90
GRY A500+, 600, 1200	
RYCERZE MROKU	35,90
ISHAR III	44,90
LEGION - (2MB CHIP RAM)	39,90
MISTRZ POLSKI	42,90
WHIZZ	29,90
PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	29,90
AMITEKST PRO GOLD	44,90
ASYSTENT PRO	29,90
DIGI BOOSTER	29,90
OPERA (A500+, 600, 1200)	19,90

Klasyczna gra zręcznościowa, oparta na wschodnich sztukach walk. Zostań najlepszym z ulicznych wojowników Japonii, Chin, Tajlandii, USA, i Anglii. Walcz i zostań najlepszym!

STREET FIGHTER *19,99*

Uliczne wyścigi motocyklowe, przeciwko 14-tu wrogo nastawionym przeciwnikom na 5 torach. Unikaj zderzeń z przeszkodami, omijaj policyjne patrole, odbierz przeciwnikowi kij a wygrasz i zdobędziesz fundusze na modernizację swego motoru.

ROAD RASH *29,90*

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC *29,90*

Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięcioosobowym, wielorasowym legionem. Zostań kupcem, zbójem, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk.
Nowość 1 MB RAM!!

LEGION *tylko* *39,90*

Jako rycerz ROHAN wyzwalasz Zaginiony Kraj spod tyranii Draxosa, który mnichów, będących strażnikami wiedzy zamienił w kamienie a w całym kraju nikt nie był już bezpieczny. 12 poziomów, 8 krajobrazów, 150 ekranów 11 utworów muz. i 20 wrogich demonów czeka na Ciebie.

RISKY WOODS *29,90*

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru.
Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster *29,90*

- gra przygodowo-zręcznościowa,
- pięć rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane, zagadkowe misje, różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- żywa grafika, realistyczne, przestrzenny dźwięk płynne, wieloklatkowe animacje.

LAZARUS *29,90*

COMMODORE C-64

EDUKACJA	
CHEMIA	7.95
Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
GEOGRAFIA	7.95
Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
HISTORIA	7.95
Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
JĘZYK ANGIELSKI	7.95
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
JĘZYK NIEMIECKI	7.95
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
ORTOTRIS	7.95
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.	
HARDTRACK COMPOSER	8.90
Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.	
GRY	
3D LUNATTACK	7.95
CHWAT	7.95
DRIP	7.95
Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety .	
ETERNAL	7.95
Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Super grafika, wiele etapów.	
KLAX (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
KLEMENS	7.95
Bohater w pełnym niebezpieczeństw świecie ratuje swych braci. 256 komnat !!!	
KOŚCI & POKER	7.95
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.	
KUPIEC - wersja całodyskowa	19.90
KUPIEC - wersja kasetowa	7.95
LATER	7.95
Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów	
LAZARUS	7.95
MIECZE VALDGIRA II	7.95
NIGHTBREED (kaseta)	7.95
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa	
PUFFY'S SAGA (kaseta)	7.95
Wieloetapowa gra zręcznościowa.	
PUZZNIC (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
RODEO GAMES - (kaseta)	7.95
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.	
SKATE WARS (kaseta)	7.95
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	
SLATERMAN	7.95
Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.	
SPY WHO LOVED ME (kaseta)	7.95
TRIADA - 3 gry	7.95
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.	
AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7	39.90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy !!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	
FINAL III	29.90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy !!!. 60 dodatkowych funkcji.	
NN 5,25" DD pud. 20 szt.	13.90
Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.	

Gra przygodowo-zręcznościowa. Doskonale animowany, dużych rozmiarów bohater, zróżnicowana grafika, wiele przedmiotów do odnalezienia i użycia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nagrania stanu gry - także w wersji kasetowej.

CHWAT *tylko* *7,95*

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC *całodyskowy* *19,90* *kasetowy* *7,95*

Gra zręcznościowa. Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Przed tobą 27 sektorów o różnej długości i różnym stopniu napromieniowania. Zbieraj po drodze kryształy - każde 50 szt. daje nowe życie. Super grafika, wiele etapów.

ETERNAL *7,95*

Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa utrzymana w konwencji horroru. Twoim zadaniem jest uratowanie prastarej rasy istot zwanych NIGHTBREED.
(kaseta)

NIGHTBREED *7,95*

Niesamowita misja najsłynniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowieckiego wywiadu - ANYA AMASOWA muszą odkryć tajemnicę zniknięcia dwóch łodzi podwodnych, radzieckiej i brytyjskiej. Wiele przygód, rózne rodzaje broni.
KASETA

The Spy Who Loved Me *7,95*

Od Twych umiejętności i magii zależy uwolnienie plemienia od ciemiężcy - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenerii, doskonałe wykonanie (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION..

MIECZE VALDGIRA II *7,95*

Gra zręcznościowo-labiryntowa. Era wojen gwiezdnych. Pułkownik Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie, na krańcach galaktyki. Doskonała grafika, płynne animacje.
Rozbudowane poziomy, pełne Obcych.

LAZARUS *7,95*

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu zakupić gry i programy komputerowe.

* Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze zamówionych programów.
* Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podawanie numeru klienta.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 402-541

OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU
W GODZINACH od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
SOBOTA od 10⁰⁰ do 14⁰⁰
Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

Wytnij kupon, wpisz: **tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres**, naklej na kartkę pocztową i wyślij na nasz adres:

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 1.03.98. Termin realizacji 3-14 dni.

S02 Kupon zamówienia

Nr Klienta (jeśli posiadasz): . . . . . Komputer . . . . ❑ CD ROM ❑ DYSK ❑ KASETA

Nazwisko, imię: . . . .

ul./miejsc. . . . .

Poczta: __-___ . . . . tel. . . . .

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.			5.		
2.			6.		
3.			7.		
4.			RAZEM:		

Zamówiłem programy na PC za min. 65 zł, wybieram więc jedną z poniższych propozycji:

1. KUPIEC (CD) + płyta CD DEMO 1 — ❑ 9,95 zł
2. LAZARUS (DOS - 3,5" HD) — ❑ 9,95 zł
3. SS CD 54 — ❑ 14,95 zł
4. KOSIARZ UMYSŁÓW CD-ROM — ❑ 9,95 zł

Zamówiłem min. 3 programy na C-64, mam prawo zamówić dodatkowo grę:
ETERNAL — ❑ 2,95 zł

Zamówiłem min. 2 programy na AMIGĘ, mam prawo zamówić dodatkowo grę:
KUPIEC — ❑ 7,95 zł

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI (Opłata obejmuje dodatkowo 6-mies. prenumeratę oferty + kartę rabatową)...**7,95 zł**

Podpis zamawiającego.. **RAZEM DO ZAPŁATY:**

S02

http://www.ssonline.com.pl/

luty 1998



Blood 2 – zapowiedź w dziale W Przygotowaniu. Tym razem gra będzie w pełni trójwymiarowa!



Populous 3 – wciąż dopieszczana gra, na którą czekamy jak diabli!



F-22 – Najbardziej realistyczny symulator maszyny F-22 Raptor. Dzieło grupy DID ukazało się jako trzecie w serii gier o tym samym samolocie, ale autorstwa różnych firm. I lokuje się na szczycie tej piramidki



„Książę i Tchórz" – dwa i pół roku pracy zespołu Metropolis zakończone! Owocem jest przygodówka, którą stawiamy na równi ze współczesną światową czołówką



W Hardware – dwie nowe, dostępne na naszym rynku karty 3D firmy Diamond



W Manga Room tym razem relacja z animowego konwentu w Londynie – Shin Nen Kai '98



W kąciku Gwiezdnych Wojen kolejny czarny charakter – łowca nagród Boba Fett

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji
Rafał Gałecki

II z-ca red. nacz. d/s technicznych
Radosław Walczyk

Zespół redakcyjny:
Łukasz Bura
Aleksandra Cwalina
Andrzej Cwalina
Rafał Frąckiewicz
Michał Gołębiowski
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Robert Korzeniewski
Dominik Kruk
Leszek M. Kujawski
Maciej Michalski
Tomasz Nowak
Mateusz Ożyński
Krzysztof Papliński
Bogdan Wiciński
Dominik Wojnarowski

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Druk
PPW UNIPROM SA
Warszawa
ul. Mińska 67/69
Nakład 152.000 egz.

Adres redakcji
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
http://www.ssonline.com.pl/

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



Nightmare Creatures – bieganka + rąbanka, czyli Tomb Raider w średniowiecznym Londynie



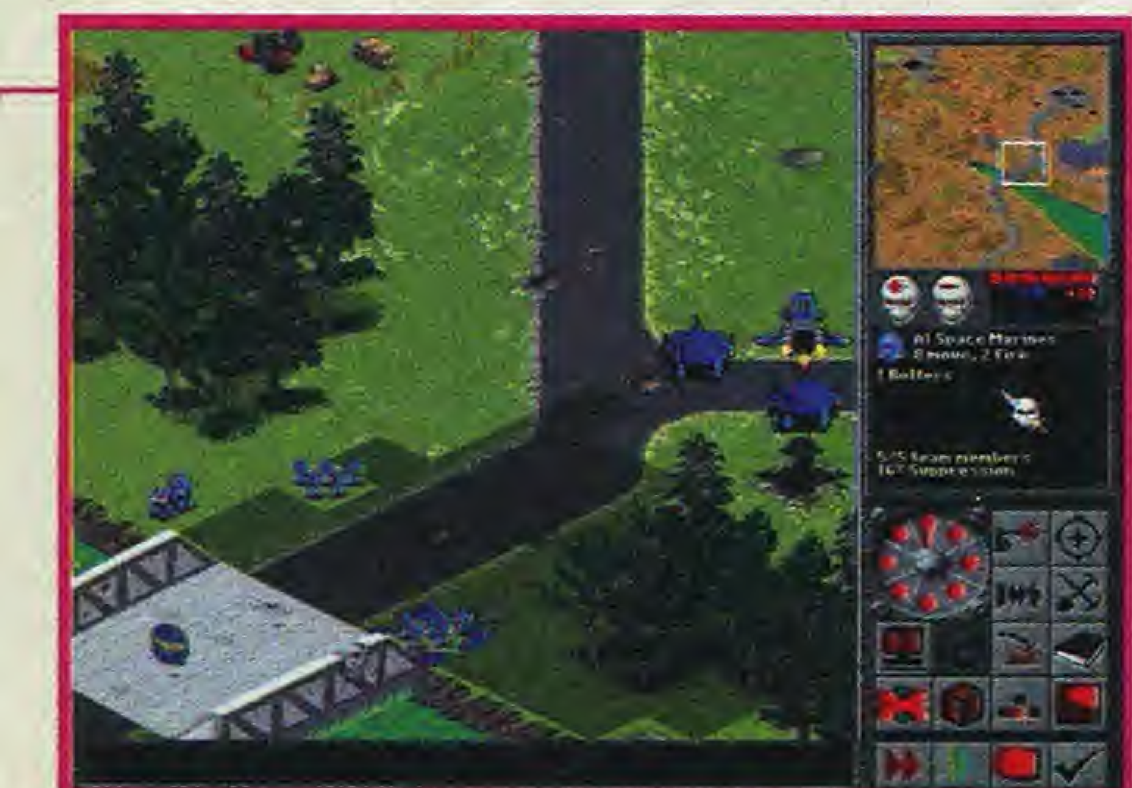
Red Baron 2 – długo oczekiwana kontynuacja jednego z najbardziej miodnych symulatorów



TOCA Touring Car Racing – wyścigi firmy Codemasters prześcignęły całą konkurencję



Journeyman Project 3 – trzecia już część sławnej serii przygód w czasoprzestrzeni



Final Liberation Epic 40K – W Imadle. Berger podaje zwycięską taktykę wyzwalania planety Volistad oraz wiele innych porad

secret service cd

multimedialne menu Win'95

2 cd menu

co dobrego na talerzu

2 cd

podwójny kompakt

DEMA

Addiction Pinball
Alley 19 Bowling
Andretti Racing
Archimedean Dynasty
Armored Fist 2
Balls of Steel
Carmaggedon: Splat Pack
Cobra Gunship
Corporate Warrior
Dink Smallwood
F22–Raptor
Falcon 4
Final Liberation
Gooch Grundy's Decathlon
Gripped: Off Road Championship
Legal Crime
Lords of Magic
Mah Jongg Wall
Moon Racer
Quake
Quake 2
Speedy Zone
SubHunt
The Golf PRO
Virtual Jigsaw
Warbreeds
Wing Commander: Prophecy

NOWOŚCI

Asheron's Call
Baldur's Gate
Commandoes
Intervention
Jedi Knight: Mysteries of Sith
M.A.X. 2
M1 Tank Platoon 2
Panzer Commander
Return Fire 2
Settlers 3
Soldiers at War
Urban Assault

OPISY

Ark of Time
Blade Runner #1
Blade Runner #2
BrainDead 13
Byzantine
Duckman
Final Fantasy VII
Gothos
Igor: Objective Uikokahonia
Imperium Galactica
I–War
Legacy of the Ancients
Link: The Faces of Evil
Men in Black: The Game
Myth
Oddworld
Opera Fatal
Quake 2
Residen Evil
Samurai Spirits
Sign of the Suns
Star Trek: Starfleet Academy
The Dark Eye
The Hugo Trilogy
Wrath of the Gods
Zelda: The Wand of Gamelon
Zork Nemesis
Zork: Grand Inquizitor

FAQ

4th Super Robot Wars
Scramble
Aerofighters Assault
Albert Odyssey: The Legend of Eldean
Battle Arena Toshinden
Remix
Bloody Roar
Bomberman 64
Crime Wave
Dark Legend
East Front
Fire Pro Gaiden BLAZING TORNADO
G Darius
Jedi Knight
Kabuki Klash
King of PRO Baseball
Street Fighters Ex Plus
Super GT
The Last Blade
The Puzzle Bobble 2
The Ys IV
Time Crisis
Virtua Fighter 2
Ys IV – The Dawn of Ys

REDAKCYJNE

Potrójny kącik X-files
Klan Strategów
Dodatki do symulatorów
Manga Room

■ – zobacz koniecznie!

Shareware

Aggressive!	aggress.zip
BrainsBreaker	brainbr.exe
Moraff's Pinball	95pball.zip
Plateau	plateau1.zip
Poolster	poolster.zip
Quiz!	quiz.exe
Revenge of the Toys	desktoy.exe
Rock Shooter	rs.zip
SnowDay	snowday.zip
Space Empires	se3v102.zip
Sparkle	sparkle.exe
TakoHGR	thgr100.exe
Thumblebugs 2.0	tb20demo.exe
Total Football	totafoo.zip
TZ–Colony	tzcolony.zip
US Sub's	ussubbs.exe

Patche

Advanced Civilization	acptch11.zip	553754
Baseball Mogul	mogul115.zip	632521
Battlespire	batsp1_3.zip	1144976
Birtright	br95pt13.zip	1655393
Birtright	brdos13.zip	1645610
Bleifuss 2	b2_3dfx.zip	822618
Close Combat: A Bridge Too Far	cc2_20a.zip	717231
Dark Earth	depatch1.zip	620430
East Front	ef_104b.zip	2465340
East Front	ef_104s.zip	1242602
East Front	ef_104sb.zip	1185588
Emperor of the Fading Suns – Nova	nova1_2.zip	30229
Excalibur 2555AD	ex_rush.zip	610816
F1 Racing Simulation	f1rs104d.zip	1104692
F1 Racing Simulation	f1rs104v.zip	1070806
G Police	gppatch.zip	654163
Heavy Gear	hgwep.zip	8607
Chasm (US release)	modem1.zip	136730
International Rally Championship	ral4_61.zip	233760
International Rally Championship	ral4_63.zip	235430
Jet Moto	jm971124.zip	559477
Kaleidopee	kaleidop.zip	2271266
Kick Off 98	ko98peng.zip	1256313
Lords of Magic	lom12.zip	1342186
ManX TT	manxttu.zip	482333
Men in Black: The Game	mibpatch.zip	190343
Myth	myth11b2.zip	1077307
Myth	myth11b4.zip	1078139
NBA 98	nba98p11.zip	1059749
NHL Powerplay '98	pp98_v11.zip	714395
Nuclear Strike	nsp_2.zip	172774
Overboard!	patch302.zip	799
POD	pod_m3d.zip	1864179
Prelude to Waterloo	ptw_103.zip	418009
Prelude to Waterloo	ptw103uk.zip	474599
Quake 2	q2_306.zip	146971
Screamer 2	s2_3dfx.zip	292871
Screamer 2	s2_myst.zip	395219
Shadow Warrior	shadowff.zip	19189
SubCulture	sc3dfx.zip	475343
Tomb Raider 2	tr2p1.zip	330305
Twisted Metal 2	tm971124.zip	1110317
Ultima@te Race	urace15.zip	365008
Virtua Fighter 2	vf2d3d.arj	802206

Cheaty

7th Legion	7leg–gh.zip
Actua Soccer Club Editor	actua–ed.zip
Age of Empires	aoe–gh.zip
Alone in the Dark	u–alone.zip
Beasts and Bumpkins	b&bum–gh.zip
Capitain Claw	claw–gh.zip
Conquest Earth	conqe–gh.zip
Dark Forces 2: Jedi Knihgt	jedik–gh.zip
Earthsiege 2	esig2–gh.zip
Fallout – save games	foutsvs.zip
Fallout Demo	falld–gh.zip
Gallapagos	gallap.zip
Game Hack	gh10end.zip
Garfield	garf–gh.zip
Grand Theft Auto	gtatrain.arj
Grand Theft Auto	herc–gh.zip
Cheat 'O Matic	omatic.zip
Cheat Pack #10	chtpck10.zip
Incubation – save editor 1.3.8	incubed.zip
Jagged Alliance: Deadly Games	jada–uge.zip
Jagged Alliance: Deadly Games	jall–uge.zip
Legacy of Kain	lok–gh.zip
Lords of Magic	pdmlomtr.zip
Lords of Realm 2	lordrea2.zip
Nightmare Creatures	2k–nmctr.zip
Panzer General 2	pg2edit.zip
Pinball Kadet	pbalkgh.zip
Quake 2	2k–q2trn.zip
Redline Racer	pdmrrtrn.zip
Resident Evil	recheat.zip
Riven	rivenuhs.zip
Splat Pack – saved game	spltsave.zip
Subculture demo	subcd–gh.zip
Take No Prisoners	tnp–gh.zip
Tomb Raider 2	2k–tr2tr.zip
Trucks	blh–trtr.zip
UFO: Enemy Unknown – save editor	ufosaved.zip
Uprising	upristr.zip
WAR Inc.	warinct.zip
Worms 2	2k–wr2tr.zip

Po Gwiazdkowym kalejdoskopie growych tytułów wydawcy podarowali nam chwilę spokoju. Lawina stanęła i poważne pozycje zaczną pojawiać się już stopniowo, przynajmniej przez jakiś czas. Doczekaliśmy się już QUAKE 2, gra jest rzeczywiście wspaniała, spełnia oczekiwania większości quake'owców, ale nawet ich niepokoi myśl - czy nadchodzący PREY, HALF-LIFE czy UNREAL zdetronizują produkcję ID SOFTWARE. Przekładane nieustannie premiery tych tytułów mogą świadczyć o tym, że twórcy wciąż dopieszczają swoje ukochane dzieci, pragnąc stworzyć ideał strzelaniny fpp 3D. Ale mogą też świadczyć o tym, że wciąż nie dorastają serii Q do pięt. Poczekamy, zobaczymy.

U nas w Polsce jednym z ciekawszych tytułów będzie NETSTORM, zapowiadany już od dawna przez firmę OPTIMUS. Jest to jedna z lepszych strategii sieciowych i dla wszystkich użytkowników Internetu może stać się niezłym pożeraczem czasu, kiedy tylko wraz z premierą gry ruszy polski serwer. Ale smakołykiem dla złaknionych bojów strategów będzie też REBELLION (u nas nazywany STAR WARS SUPREMACY) czy MAX 2, który tym razem ma oferować rozgrywkę w czasie rzeczywistym. No i oczywiście STARCRAFT.

Rolplejowcy, bałamuceni jak na razie chłamem w postaci BATTLESPIRE czy DESCENT TO UNDERMOUNTAIN, czekają w tej chwili przede wszystkim na konwersję japońskiej gry FINAL FANTASY 7, która powinna ukazać się w marcu br. Dodatek HELLFIRE również nie zaspokoił głodu, a DIABLO 2 dopiero wyłania się zza horyzontu - w postaci pierwszych screenów. Ale jeszcze pozostaje diablowaty ELRIC czy hardcore'owe MIGHT AND MAGIC 6 i WIZARDRY 8. Te tytuły powinniśmy zobaczyć jeszcze przed wakacjami.

O DIABLO 2 już sporo wiecie, więc nie będziemy się powielać. Dla przypomnienia – nowe postacie z nowymi umiejętnościami, nowe czary, przedmioty, potwory i olbrzymi teren do zbadania podczas wypełniania licznych zadań, no i 8 graczy w trybie multiplayer. Gra ma





się ukazać w grudniu, a na razie kilka screenów, które, niestety, nie zdradzają akcji. Natomiast do oficjalnego dodatku HELLFIRE pojawił się nieoficjalny „patch", po odpaleniu którego pojawia się piąta postać – bard (postać łuczniczki o innych cechach), nowy quest – poszukiwanie misia dla małej dziewczynki i farmer w krowim stroju!

Jest już QUAKE 2! Każdy może go kupić i sprawdzić, czy rzeczywiście jest taki dobry, jak o nim się mówi. Niestety, trochę kuleje multiplayer. O ile po sieci lokalnej można spokojnie pograć w kilka osób, o tyle serwery często się zatykają, co jest winą buga w programie odpowiadającym za transfer danych do serwerów. Wyszło już kilka patchy (w tym też patche do patchy :), które poprawiają jakość połączenia. Jednak wciąż bolączką jest brak odpowiednich map multiplayerowych. Na razie korzysta się z map zwykłych i przerobionych z QUAKE map DM6 czy DM4 – można je ściągnąć z naszej strony internetowej. Na przełomie lutego i marca ma pojawić się specjalny dodatek multiplayerowy, który ponoć rozwiąże wszystkie problemy.





Samodzielna parodystyczna komórka PALLADIUM – PARROTY INTERACTIVE zrobiła kilka niezwykle interesujących produktów. Dlaczego interesujących? Ano, czy nic wam nie mówią prześmiewcze tytuły: MICROSHAFT WINBLOWS 98, STAR WARPED, THE X FOOLS czy P.Y.S.T? Tak, tak, wszelkie podobieństwo do nazw znanych i powszechnie cenionych produkcji jest zamierzone! Na CD-ROMie STAR WARPED znajdziemy rozmaite śmieszne gierki, jak test: czy jesteś rycerzem Jedi, atak na gwiazdę śmierci, podróż maszyną czasu w przeszłość naszych ulubionych bohaterów SW czy scenki do filmu SW, który mogliby nakręcić Quentin Tarantino, Woody Allen czy Spike Lee, zanim stali się sławni. THE X FOOLS to Paranoidalna Paranormalna Parodia serialu „The X-files", a zobaczymy w niej test Trust no one, „przerażające" obdukcje, a także słynną parę ex-agentów FBI, Rexa Mully'ego i Dede Scudder. Z kolei P.Y.S.T. to parioda pewnej „najlepiej sprzedającej się gry", a dzięki niej można zwiedzić zdumiewającą wyspę Pyst, którą rządzi król Mattrus. Prawdziwą perełką jest MICROSHAFT WINBLOWS 98, czyli coś „zamiast" systemu Windows'95 (którego wymaga do odpalenia, hehe!). Dzięki nowej „wersji" Windowsów zagramy w Microshaft Exploder, usłyszymy dowcipy Billa i zabawimy się Billagotchi (wirtualne „zwierzątko" – Bill!). Ale jaja!









CUC SOFTWARE (SIERRA, DYNAMIX, IMPRESSIONS, BLIZZARD, DAVIDSON) zostało kupione przez ogromną amerykańską firmę HFS i tym samym powstała grupa kryjąca się pod kryptonimem CENDANT. Kierownictwo SIERRY zadowolone jest z dobrego interesu, lecz pracownicy sceptycznie odnoszą się do rozrostu administracji. Przypomnijmy, że Sierra oprócz RED BARONA 2 nie wydała od prawie roku żadnej głośniejszej gry, straciła szanse na ekspozycję w okresie gwiazdkowym, przerzuciła KING'S QUEST 8 na koniec 1998 r. i przerwała prace nad SPACE QUEST 7.

Francuski związek zawodowy policjantów SGP zażądał wycofania ze sprzedaży i zakazu użytkowania gry GRAND THEFT AUTO, ponieważ – cytując Rzeczpospolitą z 14 stycznia br. – „grający ma okazję wcielić się we wroga publicznego numer jeden, na początek kradnąc samochód, przemycając narkotyki, uciekając skradzionym wozem i – po drodze – przejeżdżając na pasach pieszego i policjanta. Po-





tem następuje cały szereg zabójstw policjantów, którzy biorą koperty, ale nic nie robią dla przestępców, a więc są bezużyteczni". Policjanci zażądali w tej sprawie interwencji ministerstwa spraw wewnętrznych. Producent, firma BMG INTERACTIVE, wyraził zdziwienie wrzawą wokół tej akurat gry, która jego zdaniem „nie jest bardziej naładowana przemocą niż wiele innych gier i programów telewizyjnych".

Dawno temu, w amerykańskiej branży komiksowej były dwie wielkie firmy rządzące tym rynkiem: Marvel i DC. Do czasu aż jeden z autorów Marvela, Rob Liefield, wyłamał się i założył własną firmę – Image. Wielu znanych rysowników poszło za nim i w efekcie Image zdetronizował Marvela, stając się drugą po DC firmą „komiksową" w USA. Teraz podobną sytuację obserwujemy w branży gier komputerowych. Mike Wilson (związany wcześniej z ION STORM i ID SOFTWARE) założył własną firmę – GATHERING OF DEVELOPERS, bardziej znaną ze swego obrazoburczego skrótu G.O.D. Firma ma mieć charakter zrzeszenia twórców wydającego ich gry, na lepszych warunkach finansowych niż oferują wielkie wydawnictwa, których monopol G.O.D. chce przełamać. Gry wydawane przez G.O.D. będą promować twórców – na pudełku znajdzie się ich wielkie logo, czyli odwrotnie niż w przypadku takich np. firm jak EA czy INTERPLAY, które przede wszystkim chwaliły się własnym. Chęć przyłączenia się do „BOGa" oznajmiły już takie grupy twórców, jak TERMINAL REALITY (twórcy m.in. MONSTER TRUCK MADNESS czy TERMINAL VELOCITY), EPIC MEGAGAMES (UNREAL, JAZZ JACKRABBIT czy EXTREME PINBALL), RITUAL ENTERTAINMENT (SCOURGE OF ARMAGON czy SIN), 3D Realms (seria DUKE NUKEM 3D czy PREY), POPTOP SOFTWARE (HEROES OF MIGHT AND MAGIC 1 i 2) i inni. Twórcy przyłączą się do G.O.D., kiedy tylko zakończą projekty robione na zamówione innych wydawców.



Gra EXCESSIVE SPEED, napisana w Krakowie przez zespół CHAOS WORKS, została totalnie przerobiona. Obecnie wykorzystuje engine znanej strzelanki FIRE FIGHT. Zamiast wyścigów typu „Pole Position", jak gra była wcześniej zapowiadana, zobaczymy teraz wyścigi malutkich samochodzików śmigających w terenie (coś w rodzaju gry SPEEDSTER). Gra zostanie wydana przez EPIC MEGAGAMES (to ci, którzy robią oczekiwaną strzelaninę UNREAL) w I kw. 1998 roku.

Ledwie pojawiła się CURSE OF MONKEY ISLAND, a już planuje się czwartą część tej przezabawnej w swej konwencji przygodówki, która, jak widać, wciąż cieszy się niesłabnącą popularnością. O MONKEY ISLAND 4 już wiemy, że będzie graficznie przypominała CURSE..., natomiast scenariusz raczej MONKEY 2. Gra prawdopodobnie ukaże się na DVD i będzie do niej dołączony soundtrack na CD–ROMie. W MONKEY 4 powrócą Men of Low Moral Fiber (czyli piraci) – ci lenie z MONKEY1 i 2 zostali pożarci przez trzy rekiny, które śledzą Guybrusha w MONKEY 3. W MONKEY 4 piraci będą straszyć Guybrusha. Powróci też Murray razem ze swym bratem Bobem ze statku LeChucka w MI1. Z kolei LeChuck odrodzi się jako śmiertelnik i będzie próbował zemścić się na Guybrushu. Znów pojawi się Herman Toothrot, także Stan, a Rona Gilberta, niestety, nie będzie. Natomiast Guybrush zrobi „skok w bok" od Elaine i wyjaśni się jego „porcelanowa fobia". Oj, będzie wesoło! (dziękujemy Michałowi Rybackiemu za info).



W końcu wszyscy doczekaliśmy się polskiego wydania ALONE IN THE DARK – starej, ale ciągle jarej, kultowej przygodówki, która zyskała swą popularność dzięki trójwymiarowemu środowisku i atmosferze grozy. Tak, to pierwsza gra wydana przez SECRET SERVICE i, mamy nadzieję, że nie ostatnia.

Na naszej internetowej stronie www.ssonline.com.pl pojawił się nowy dział: X–Terminator, poświęcony obecnie grze QUAKE 2. Znajdziecie tam świeżą dawkę informacji na temat Q2, patche i mapy deatmatchowe, także linki itp.





W PRZYGOTOWANIU

STAR WARS SUPREMACY

LUCASARTS cały czas pracuje nad nowymi growymi mutacjami przygód sympatycznych niszczycieli, Gwiazd Śmierci i ich adwersarzy. Były już więc zręcznościówki, szachy, symulatory, fpp shootery, ostatnio pojawiło się mordobicie i chyba tylko jeszcze przygodówki w świecie pozostającym pod wpływem Jasnej i Ciemnej strony Mocy nie było (no i żadnej sportowej, a to duży ból).

Przez dłuższy czas cisza panowała również na polu strategii. Teraz jednak nadszedł czas nadrabiania zaległości. Oto na horyzoncie pojawia się REBELLION. I ma nieźle przyjarać wszystkich, którzy oprócz machania mieczem świetlnym i kładzenia swojego X–Winga na skrzydło lubią też pożywić swój sterany mózg.

REBELLION przypomina MASTER OF ORION. Tyle jednak, że zamiast obco brzmiących nazw planet, jakie mieliśmy okazję ujrzeć w grze MICROPROSE, w produkcji chłopaków Lucasa polatamy sobie między Tatooine a Coruscantem. Nie licząc dwustu innych planet. Innymi słowy – do waszej dyspozycji oddany został spory kawałek wszechświata, który tak kochacie.

Oczywiście na samym początku opowiadamy się po jednej ze stron. To od razu wpływa na warunki zwycięstwa – rebelianci muszą zdobyć Coruscanta i schwytać Vadera oraz Palpatine'a; Imperialni natomiast mają pojmać Mon Mothmę, Luke'a Skywalkera oraz zniszczyć bazę rebeliantów (która na samym początku gry jest umieszczana w losowym miejscu i ma możliwość przemieszczania się).

Gra polega na zarządzaniu zasobami planet, zdobywaniu nowych terytoriów (przy pomocy kija lub marchewki) i wydawaniu poleceń eskadrom myśliwców, krążownikom i niszczycielom.

Akcja gry rozpoczyna się zaraz po eksplozji pierwszej Gwiazdy Śmierci. Początkowo zdezorientowane siły Imperium przegrupowały się już i szykują decydujący atak.

Nasze zadanie (głównodowodzącego) nie jest zbyt proste. Co prawda usłużny C3PO albo IMP–22 (w zależności od strony) stara się pomagać jak tylko może, ale jednak cały ciężar decyzji spoczywa na naszych barkach.

Grę można prowadzić w zdefiniowanym wcześniej Wszechświecie liczącym od 10 do 20 sektorów (każdy po 10 układów gwiezdnych). Naszym głównym celem jest zapewnienie sobie odpowiedniego poparcia na zajmowanych kolejno planetach; dlatego też szybko może się okazać, że taktyka twardej ręki niezupełnie skutkuje. To znaczy skutkuje, ale na krótką metę. Najważniejsze jest bowiem, aby w momencie starcia mieć za sobą jak najwięcej lojalnych (a nie zastraszonych czy zbuntowanych) planet. Aby zdobywać planety w sposób pokojowy, konieczne jest odbywanie misji dyplomatycznych. I właśnie tutaj do akcji włączają się postacie. Niektórzy z bohaterów są świetnymi dyplomatami, inni sabotażystami, a jeszcze inni – wojownikami czy pilotami. W sumie w REBELLION umieszczonych zostało ich 55 (27 – Imperium i 28 – rebelianci). Bohaterowie zostali wzięci z filmów, książek Timothy'ego Zahna i komiksów Dark Horse (zobaczymy m.in. Luke'a, Mon Mothmę, Leię, Labansata, Orrimaarko, Mazera Rackusa, Vadera i Palpatine'a).



Oprócz części strategicznej gra ma też tryb taktyczny, w którym rozgrywane są bitwy. W czasie, kiedy dojdzie do starcia w przestrzeni dwóch flot (albo pojedynczych statków), zostajemy przeniesieni do trybu walki. Tam musimy wykazać się czymś więcej niż tylko przerośniętym płatem mózgowym. Walki kosmiczne odbywają się w trójwymiarowym środowisku w real–time.

Dzieło wyposażono w „Starwarsopedię" zawierającą wszystkie przydatne w grze informacje, dotyczące jednostek, postaci, planet, wydarzeń i czego tylko chcecie.

LUCASARTS, PC CD









Wszystkich, którzy na powyższych zdjęciach rozpoznają swoich bliskich, prosimy o jak najszybszy kontakt z redakcją.

Aha, i jeszcze jedno – u nas ta gra będzie nazywać się STAR WARS SUPERMACY, a w USA – REBELLION.



W PRZYGOTOWANIU

MAX 2



Pierwsza część wydanej przez INTERPLAY gry M.A.X., mimo że zdobyła uznanie wielu zdeklarowanych strategów, nie stała się grą szczególnie popularną. Z zapowiadanych atrakcji jasno wynika, że szykuje się na początku tego roku gigantyczny przebój M.A.X. 2.

Pomiędzy ludzkością i jej dawnym oponentem – rasą Concord – panuje ustanowiony dużym wysiłkiem obu stron, niepewny pokój. Wszechobecny jest brak zaufania. Prawdziwe problemy pojawiają się jednak w momencie, gdy grupa ziemskich górników odkrywa pozostałości nieznanej dotąd nikomu rasy Sheevat. Szybko okazuje się, że chodzi tu o coś więcej niż tylko „pozostałości" – tajemniczy gatunek najwyraźniej ma się całkiem dobrze. Ludzie łączą więc swe siły z niechętnymi walce Concordianami i rozpoczynają natarcie.

M.A.X. 2 ma być bardzo szeroko konfigurowalny. Najważniejsza będzie możliwość zmiany trybu rozgrywki. Do wyboru gracz dostanie znany z poprzedniej edycji dynamiczny system gry na tury, tradycyjną „turówkę" oraz – nowość w stosunku do poprzedniczki – najzwyklejszą strategię czasu rzeczywistego. Trzy różne rodzaje rozgrywki w jednej grze!



Ustawić też będzie można sposób wizualizacji pola bitwy: będzie to widok z góry lub izometryczny, po kątem 60 stopni. Grafika prawdopodobnie nie tylko nie zawiedzie, ale zwyczajnie zmiażdży konkurencję. W grze zastosowano tzw. „parallax scrolling". Skutkiem jego działania jest efekt wolniejszego przesuwania się widocznych w głębi obiektów w stosunku do tych z pierwszego planu. Umożliwia to tworzenie arcyciekawych form terenowych, jak np. potężnych wąwozów i gór. Oczywiście, co za tym idzie, wszystkie pojazdy są skalowane odpowiednio do wysokości na jakiej się znajdują. Wyobrazić można sobie następującą sytuację: na skraju przepaści jadą dwa wyraźnie widoczne czołgi, podczas gdy w dole, dziesiątki metrów poniżej, przemyka ledwo widoczny oddział piechoty.



Kolejnym silnym punktem M.A.X. 2 ma być dźwięk. Wysokiej jakości próbki, a do tego zdynamizowanie odgłosów przez modyfikowanie dźwięku „w locie" spowodują, że gracz nie zazna tu czegoś takiego jak powtarzalność doznań słuchowych. Do tego można nagrać własne pliki dźwiękowe i w łatwy sposób zastąpić nimi standardowo zaimplementowane odgłosy!

W M.A.X. 2 spotkamy około setki rodzajów jednostek. Pojawią się też niebezpieczne zwierzaki, których poczynania będą skierowane w równej mierze przeciwko obu stronom konfliktu. Takie stworki to np. Kniby przypominające przerośnięte króliki (czyżby rozwścieczone ofiary akcji antypornograficznej?).



Do M.A.X. 2 fabrycznie dołączony będzie edytor, pozwalający między innymi na użycie wskanowanego zdjęcia przy tworzeniu własnej mapy!

Na koniec jeszcze wspomnieć wypada o rozwiniętym, bardzo „ludzkim" systemie sztucznej inteligencji, o firmowym, bezpłatnym serwerze internetowym, o efektownych eksplozjach i ewentualnych zmianach wyglądu terenu, np. po małym trzęsieniu ziemi.

Podsumowując – M.A.X. 2 powinien nie tylko być wysoce grywalny, ale też, dzięki szerokim możliwościom konfiguracyjnym, stać się grą długowieczną. Oczekujcie tej produkcji niecierpliwie!

INTERPLAY, PC CD











Jeśli wierzyć zapowiedziom MAX 2 ma szansę stać się jedną z najpopularniejszych strategii









BLOOD 2

W PRZYGOTOWANIU

Trudno dociec, czy BLOOD można uznać za udaną grę. Co prawda ładunek miodu jaki ze sobą niesie jest bardzo duży, ale raczej niewiele dobrego da się powiedzieć o wykonaniu. Począwszy od niestabilnego śmieszno–strasznego klimatu, przez kiczowatą grafikę aż po niezbyt wyrafinowany dźwięk. Okazało się jednak, że gusty wielu graczy (i recenzentów) idą w kierunku maksymalnego uproszczenia rozrywki. A na brak tej przyjemności w BLOOD nie można narzekać. I właśnie dlatego dzieło firmy MONOLITH zostało przyjęte raczej przychylnie.

W tej sytuacji nietrudno się domyślić, że szefowie zdecydują się na wydanie sequela. Historyjka o Calebie, kulcie Cabal i podstępnym Tchernobogu odżyje więc tej jesieni i nasze monitory ponownie spłyną krwią. Całymi cysternami krwi.

Osią gry stanie się ponownie wyżynanie okultystów posępnego obrządku Cabal. Pokonując Tchernoboga, Caleb dokonał bowiem zemsty, ale też zyskał przy tym miano zdrajcy i stał się najbardziej znienawidzoną przez wyznawców osobą. Caleb zdecydował więc odszukać sobie podobnych i w tym celu sięgnął do starożytnych legend. Zapisane w nich były losy Trzech Wybranych, którzy niegdyś zostali zamordowani w nierównej walce przez Tchernoboga.



Nasz bohater zrozumiał, że przy pomocy trzech potężnych sojuszników będzie w stanie zniszczyć resztki wyznawców swego byłego pana. Zebrał więc wiedzę potrzebną do wskrzeszenia pokonanych. I po stu latach wreszcie stanął gotowy.

BLOOD 2 ma zasadniczo różnić się od poprzedniej części we wszystkich trzech wymienionych na początku aspektach.

Po pierwsze – klimat gry. Oscylujący poprzednio pomiędzy splatterowymi obrazami a humorystycznymi gadkami Caleba (przywodzącymi na myśl teksty Duke'a), tym razem ma być ukłonem w stronę poważnych autorów gatunku horroru (autorzy wymieniają Barkera i Lovecrafta jako źródła inspiracji).

Po drugie – grafika. Ten punkt zahacza nieco o pierwowzór. BLOOD 2 nie może pozwolić sobie na to, na co pozwoliła sobie jedynka. Dwa wymiary to już prehistoria. Szkieletem sequela ma więc być DirectEngine, wypracowany przez MONOLITH we współpracy z MICROSOFT. Oczywiście mamy wykorzystywanie akceleratorów (3Dfx mile widziany), 16–bitowe kolory itd.

"Dwójka" odżegnuje się od klasycznego schematu chodzenia po ogromnych poziomach w poszukiwaniu kart do drzwi i przechodzenia dalej i dalej. Przede wszystkim dlatego, że w grze będziemy mogli wcielić się w postać jednego z czterech bohaterów (Caleba lub któregoś z Wybranych), a z każdym będzie wiązała się inna historia. Dopiero ukończenie gry wszystkimi postaciami pozwoli nam na pełne ogarnięcie intrygi.

Gra składa się z czterech epizodów, a każdy z nich z kilku poziomów. Jednak przechodzenie do następnego będzie tym razem związane z rozwiązywaniem zagadek i wykonywaniem bardziej questowych czynności, a także może wymagać powrotu do pewnych wcześniejszych poziomów. Oczywiście każda z postaci różni się od pozostałych umiejętnościami oraz cechami. Do tego dojdzie jeszcze niezła opcja Multiplayer – możliwa ma być gra między 32 graczami jednocześnie (chociaż w kuluarach mówi się o 64).

No i macie teraz pretekst żeby odwiedzić stacje krwiodawstwa.

MONOLITH, PC CD



Jedyna lepsza rzecz od jednego, wielkiego dymiącego guna, to dwa wielkie, dymiące guny.



TRESPASSER

W PRZYGOTOWANIU





Utworzona jakiś czas temu firma DREAMWORKS, której współwłaścicielem jest słynny reżyser Steven Spielberg, ma ambicje przejąć kontrolę nad światowym rynkiem multimediów. Kilka gier, które wypluł z siebie koncern, nie odznaczało się jednak niczym godnym zapamiętania. Wszystko to ma się zmienić wraz z nadejściem TRESPASSER – interaktywnej kontynuacji filmu „Zaginiony Świat – Jurassic Park".

W rozgrywanej z widoku first–person perspective grze akcja rozpoczyna się kilka lat po sequelu „Jurassic Park", kiedy to podczas szalejącej burzy rozbija się niewielki okręt. Jedyną pozostałą przy życiu osobą jest Annie, którą fale oceanu wyrzucają na brzeg wyspy pełnej dinozaurów. Annie musi w jednym kawałku dotrzeć do kompleksu badawczego położonego po drugiej stronie wyspy i wezwać pomoc, a wziąwszy pod uwagę obecność t–rex'ów, nie będzie to łatwe. Producenci gry kładą największy nacisk na realistyczny model fizyczny, który ich zdaniem w dzisiejszych grach ma niewiele wspólnego z rzeczywistością. Dlatego wszystkie obiekty w grze mają być nie tylko realistycznie odwzorowane, ale też mają się realistycznie zachowywać. Gdy gracz wrzuci kamień do wody, spowoduje to tę samą reakcję, którą obserwujemy w rzeczywistości. Na Annie czekają steki drapieżników, przed którymi może się bronić używając kilkunastu rodzajów broni. I znowu, jeśli chce się potraktować gada kolbą karabinu, zamiast strzelać – można to będzie zrobić.

TRESPASSER jest priorytetowym produktem dla DREAMWORKS, interesuje się nim nawet słynny Steven, który osobiście często odwiedza zespół autorów opracowujących grę, aby udzielić im kilku cennych sugestii i uwag. Zaś sam zespół to prawdziwa super grupa utworzona z weteranów – producentem gry jest Seamus Blackley, którego dziełami są m.in. SYSTEM SHOCK i FLIGHT UNLIMITED; trójwymiarowy engine opracowują autorzy oprogramowania do samolotu F22 (prawdziwego myśliwca, nie gry!), dinozaurami zajmują się spece pracujący w firmie Disney, zaś muzykę specjalnie dla potrzeb gry pisze sam John Williams (tak, ten JW, który napisał ścieżkę dźwiękową do Star Wars i setek innych filmów).













Zamieszczone na tej stronie screenshoty pochodzą bezpośrednio z gry, bez użycia akceleratora 3D. Wygląda na to, że pod względem stopnia komplikacji trójwymiarowego engine mamy kolejnego pretendenta do tronu, który w tej chwili zajmuje QUAKE 2.

DREAMWORKS, PC





Nie wiem jak wam, ale mnie ten tytuł od razu skojarzył się z piosenką „Bohemian Rhapsody" Queen. Najzupełniej błędnie zresztą (słowo pojawia się, ale niewiele mówi o temacie najnowszej przygodówki LUCASARTS). Nie pozostało więc nic innego, jak sięgnąć do innych, nieco bardziej wiarygodnych źródeł.

Cała Europa ma swoich tajemniczych Cyganów. Przypisywano im umiejętności z pogranicza mistycyzmu, niektórym wręcz zarzucano paranie się sztukami magicznymi.

Najwidoczniej Amerykanie mają mały kompleks, bo tyknęli to bez trudu. Natychmiast po wprowadzeniu się na kontynent wynaleźli sobie Meksykanów, których od tamtej pory trzymają pod granicą i których używają do tych samych mniej więcej celów. Nic dziwnego, że do swojej nowej, owianej mistycyzmem gry panowie Amerykanie z LUCASARTS zaczerpnęli nieco świeżych pomysłów zza południowej granicy. A żeby za bardzo nie nudzić graczy, od razu przywalili z grubej rury i wykorzystali tradycje związane z tamtejszym Dniem Zmarłych.



GRIM FANDANGO

W PRZYGOTOWANIU



Manny Calavera to jeden z tych gości, którzy nie mają dokładnie nic do ukrycia przed dentystą

GRIM FANDANGO to jedna z tych gier, o której nie da się powiedzieć, że wciela nas w jakąś postać. Jest to tytuł, który raczej pozbawia nas tej przemiłej i ciepłej powłoki ze wszystkimi jej organami, ścięgnami i mięśniami zawiniętymi w skórę. Pozostawiając wyczyszczone do cna, bielutkie kostki. Tak – marzenie nas wszystkich wyniesione jeszcze z lekcji biologii (ja chcę wyglądać jak ten szkielet w rogu!) zostanie wreszcie spełnione.

Gra rozpoczyna się gdzieś między niebem a piekłem. Manny Calavera – bohater, którego rola przypada nam w udziale, to szeregowy urzędnik w biurze Departamentu Śmierci (usytuowanym w Krainie Umarłych, żeby nie było wątpliwości). Zajmuje się on dosyć niecodzienną formą organizowania wycieczek. Jako agent swojej firmy ma za zadanie wynajdywać ludzi w Krainie Żywych, transportować ich do Krainy Umarłych i organizować im tam czteroletnie wycieczki krajoznawcze. Dopiero taka czteroletnia wycieczka gwarantuje bowiem wieczny odpoczynek duszom zmarłych.

Urzędnik jak to urzędnik. Musi wyrobić swoje. Niestety, Manny nie zdaje sobie sprawy, że nie wszyscy z jego przełożonych grają z nim uczciwie. Wydarzenia nabiorą tempa, kiedy pan Calavera zaprosi na wycieczkę niewłaściwą osobę...

GRIM FANDANGO ma być kolejnym zadawaczem kłamu twierdzeniom o upadku gier przygodowych. LUCASARTS zrywa z tradycją grzecznego malowania postaci i daje nam przykład tego, co można śmiało nazwać animacją dla dorosłych. Bardzo sugestywne rysunki, inspirowane wyraźnie realiami USA lat 60. dobrze oddają nastrój takich filmów jak „Casablanca" czy „Chinatown". Tym z was, którym nic nie mówi nazwisko twórcy – Schafer, służę informacją – jest to koleś odpowiedzialny za FULL THROTTLE i DAY OF THE TENTACLE. Natomiast tym z was, którym nic nie mówią tytuły „Casablanca" i „Chinatown"... polecam rodziców.





W sumie w grze do życia (śmierci/półżycia/nieśmierci?) powołane zostało 50 postaci; dookoła nich wybudowano zaś 90 lokacji. No i dobrze. Wiem, że niewiele wam to mówi, ale zawsze co statystyka to statystyka.

Wiadomo na pewno, że LUCASARTS to solidna firma i byle knotów nie wypuszcza. A kiedy wyciągnie do was swoje długie, kościste łapska, zapomnijcie o jakimkolwiek bagażu. Przed wami cztery lata podróży...

LUCASARTS PC,CD

MYSTERIES OF THE SITH

W PRZYGOTOWANIU



JEDI KNIGHT to gra udana. Tak przynajmniej twierdzą zwolennicy machania mieczem świetlnym, używania mocy i wypalania małych dziurek w bielutkich pancerzach szturmowców Imperium. Mnie osobiście niezbyt przypadły do gustu prostokątne sylwetki sunących po podłodze postaci w drugim–trzecim epizodzie, ale to tylko drobne detale, na które nie zwraca się uwagi.

Wiadomo jednak, że każdy napalony miłośnik Skywalkera, Fetta i innych z pewnością rzuci się na każdy kawałeczek historii związanej z ich ulubionymi postaciami. Ostatnim kąskiem, jakim mogli się oni nacieszyć, był wspominany właśnie JEDI KNIGHT. A teraz przyszedł czas MYSTERIES OF SITH.

Pięć lat minęło od momentu, kiedy Kyle rozwalił siedmiu Mrocznych Jedi. Tym razem natrafia na przekazy o pradawnej Świątyni Sith, która kryje w sobie wiedzę dawnych czasów. Kyle wyrusza na poszukiwania świątyni, tymczasem niejaka Mara Jade (znana z trylogii Timothy'ego Zahna) – początkująca Jedi chce odnaleźć Katarna, aby ten dokończył jej trening Jedi. Nie będzie można w MYSTERIES OF SITH zadecydować o stronie Mocy jaką posługiwał się będzie Kyle. Teraz jest Ciemnym Jedi i nie ma od tego odwrotu!

Nowa postać – Mara Jade, nowe bronie, nowi wrogowie, nowe poziomy single i multiplayer. Te wszystkie atrakcje czekają każdego, kto ośmieli się wcielić w Katarna lub Mary. Single player to czternaście napakowanych mocą i imperialnym śmieciem poziomów. Akcja rozgrywa się w nowych, nieznanych do tej pory lokacjach – między innymi tytułowej Świątyni Sith.

Wszyscy miłośnicy Hana Solo będą mogli powalczyć sobie w pomieszczeniu, w którym ich idol został zamrożony oraz w Imperialnej sali Tronowej, na Tatooine i w Cloud City.

Z nowych broni w nasze ręce wpadnie Carbonite Gun (zamrażający), BlasTech BH-35 Electroscope (duży zasięg), Repeating Blaster Cannon (niezła moc), Seeker Rail Detonators (samonaprowadzająca się amunicja), Flash Bombs (oślepia), Remote Sequencers (zdalnie detonowane ładunki wybuchowe) i BlasTech DL-44 Heavy Blaster Pistol (broń Hana Solo!).





Na okrasę dostajemy też pięć nowych Mocy – Force Push, Chain Lightning, Saber Throw, Force Projection i Far Sight. Najciekawszy powinien jednak być fakt dodania aż 26 przeciwników (między innymi nieumarłych Sith, pilotów rebelianckich i imperialnych, kilku rodzajów droidów oraz piratów).



Dopracowany został również multiplayer – składa się na niego 15 nowych poziomów, z których dziesięć to standardowe poziomy deathmatchowe, a pięć to teren nowej odmiany gry – Kill the Fool with the Ysalamiri (gracz posługuje się w nim małym salamandrowatym stworzonkiem, które neutralizuje Moc w promieniu 10 metrów). Z dziesięciu podstawowych poziomów, cztery są poziomami przystosowanymi tylko do walki na miecze świetlne. Do trybu multiplayer wprowadzono trzy postaci, w jakie możemy się wcielać. Są to: Scout – dobry dla każdego, kto lubi się skradać i strzelać z dużej odległości, Bounty Hunter (ja też mogę być Bobą Fettem) oraz Soldier – szeregowy (imperialny albo rebeliancki) żołdak. Zapowiedzi mówią też o możliwości wcielenia się w Jedi posługującego się Jasną Stroną Mocy, ale nie jest to jeszcze potwierdzone.

Zdaje się, że panowie z LUCASARTS raczej biorą sobie do serca potrzeby graczy. Jednak czy aby na pewno nie dałoby się tego wszystkiego umieścić w grze już na początku? Bo nie myślcie sobie – kopia JEDI KNIGHT jest do odpalenia MYSTERIES OF THE SITH niezbędna.

Zimne dranie.

LUCASARTS, PC CD















MICROPROSE przyzwyczaił nas do tego, że w serii dotyczącej zmagań dzielnych Ziemian z hordami zielonych ludzików, które tak naprawdę są szare, dzieje się bardzo niewiele. Nie chodzi tu jednak o samą akcję – ta jest bowiem we wszystkich tytułach spod znaku X–COM obecna non–stop. Chodzi o to, że kolejne części (UFO: ENEMY UNKNOWN SS'14/20/25, X–COM: TERROR FROM THE DEEP SS'25 i X–COM: APOCALYPSE SS'48) nie wnosiły do gry zbyt wiele nowego. Ot kilka nowych gatunków obcych, pojazdów, na których je ganialiśmy czy nieco nowego sprzętu. Dopiero X–COM: APOCALYPSE wniósł powiew świeżości, ale o zbyt dużych



X-COM: INTERCEPTOR

W PRZYGOTOWANIU



zmianach nie było mowy. I tak też pozostało.

Do czasu, kiedy ludzkość znowu stanęła przed obliczem tragedii. Po raz kolejny okazało się, że bogactwa naturalne to fajna rzecz. Dopóki są. A po X–COM: APOCALYPSE jakby się skończyły.

Ludzkość ruszyła więc na spotkanie swojego przeznaczenia (oraz jakichś pokładów rud itd.) ku gwiazdom. I natrafiła na nie. A także na gromadkę radosnych oblatywaczy spodków. Znowu przyszedł czas na masakrę jajogłowych. Jednak teraz nie z pozycji dowódcy taktycznego. Teraz jesteśmy sobie pilotem elitarnych sił ludzkich. I z pokładu małego przechwytywacza dokonamy czwartej już eksterminacji kosmicznego tałatajstwa.

Żeby nikt sobie nie myślał – MICROPROSE nie odchodzi zupełnie od tego, co znaliśmy z poprzednich części. Cały czas musimy zarządzać bazami, kończyć projekty naukowe, wynajdywać nowe bronie i porajcować nad nowymi technologiami. Jednak kiedy przychodzi czas na prawdziwą akcję, nie zakładamy cieniutkiego skafandra i nie chwytamy w dłonie fuzji, tylko zasiadamy za sterami maszyn, które tak elektryzują wszystkie kobiety.



Nasze działania przy zatrudnianiu nowych pilotów i zdobywaniu nowych maszyn będą jak zwykle ograniczane przez mało wyrozumiałych gości trzymających kasę. Trudno – tego nauczyły nas już poprzednie części gry.

Sama walka ma mieć klasyczny, kosmiczno–symulatorowy charakter. Autorzy sytuują ten tytuł gdzieś na przecięciu serii WING COMMANDER i TIE FIGHTER. Wiadomo jednak nie od dziś, że o takim połączeniu marzy każdy producent nowego symulatora; wiemy też jak wielu się to nie udaje. Jednak screeny z X–COM: INTERCEPTOR rokują nadzieje, że przynajmniej graficznie gra będzie wyglądała bardzo dobrze.



Jako dowódca mamy możliwość definiowania przed misją prawie wszystkich jej założeń. Oprócz celów, możemy też podjąć decyzję o tym, ilu pilotów wystartuje wraz z nami. Cóż, wiąże się to z kosztami, ale czasem fajnie jest polecieć zgraną paczką eksterminatorów szaraków.

MICROPROSE, PC CD





Znowu fpp shooter. Znowu terroryści. Znowu 30 poziomów. I znowu rewolucyjne rozwiązania dotyczące technologii zastosowanych w grze.

VIGILANCE to nowy tytuł SEGASOFT i jak się nietrudno domyślić, ma być „kolejnym krokiem milowym w dziedzinie strzelanin widzianych z oczu gracza". Oczywiście, żeby nie było za łatwo, autorzy zapowiedzieli ciekawą intrygę – w miarę wykonywania przez nas misji, dowiemy się o przerażającym spisku – zwalczani przez nas w kolejnych epizodach terroryści pracują na zlecenie kogoś z góry... Ciekawe jak przełoży się to na samą grę – czy będziemy (jak zwykle) oglądać sobie w czasie przerw nieinteraktywne filmiki, w których nasz bohater będzie podejmował niezwykle trafne decyzje, czy też może jakoś inaczej. Nie ma złudzeń, osią i tak pozostanie jatka.

VIGILANCE

W PRZYGOTOWANIU









Czas na zapowiadaną rewolucję. Po pierwsze – do naszej dyspozycji pozostaje osiem postaci. Oczywiście wszystkie są członkami elitarnej grupy antyterrorystycznej, więc nie ma się co martwić, że wybierzemy cieniasa, ale mimo wszystko każda z nich posiada pewne wyróżniające cechy. VIGILANCE ma być grą, która będzie kłaść nacisk na takie detale jak stosunki panujące w twojej drużynie – a wiadomo, że w większych zespołach rzadko zdarza się, żeby wszyscy bardzo się kochali. Najbardziej kłopotliwe są sytuacje, kiedy np. nakazujemy dwóm członkom drużyny (nie darzącym się sympatią) wzajemne osłanianie, a sami próbujemy gdzieś tam się podkraść. Wtedy może się nagle okazać, że zrobi się gorąco, bo nasze „plecy" właśnie się poobrażały. Autorzy zapowiadają to jako nowatorskie podejście do gry. Chociaż coś podobnego miało miejsce już w JAGGED ALLIANCE. Trzeba też dodać, że postaci są bardzo realistyczne.

Już utarło się w świecie fpp, że każdy nowy tytuł powinien szczycić się nowym enginem. Nie może być inaczej i w produkcji SEGASOFT. Tym razem jest to AnyWorld – technologia opracowana na potrzeby tytułu przez niejakiego Briana Yena i jak mamy rozumieć, ma ona „wbijać gracza w fotorealistyczny świat". Trudno ukrywać sceptycyzm, kiedy wkoło co druga gra promuje się ze słówkiem „fotorealistyczna", ale w przypadku VIGILANCE rzeczywiście wygląda to nieźle.

SEGASOFT postanowiła też zdecydowanie zrewolucjonizować opcję multiplayer. I rzeczywiście, zapowiada się ciekawa nowość w postaci LEDO. LEDO to skrót od słów Limited Edition Digital Objects. Każda oryginalna, kupiona kopia gry będzie zawierała kilka swoich (kilkanaście/kilkadziesiąt) rodzajów broni i amunicji porozrzucanych po różnych poziomach. Oczywiście gracz będzie mógł korzystać z nich do woli. Oprócz tego można będzie wymieniać się nimi między graczami, SEGA ma zamiar organizować konkursy, w których stawką będą chłodne bronie itd. Jednak, jeżeli graczowi przyjdzie ochota zmierzyć się w deathmatchu, to przedmioty te naraża na bezpowrotną stratę. Kiedy bowiem zginie, jego rzeczy (tak jak to znamy chociażby z QUAKE) pozostają w miejscu jego zejścia, a on sam odradza się gdzieś indziej. Tyle że jeżeli przeciwnik zgarnie w tym czasie pozostawiony sprzęt, to tak jakby zabrał go z twojej kopii gry. Jeśli więc będziesz miał pecha i przeciwnik wycofa się, to zostaniesz goły, bez tych wszystkich broni. Można by powiedzieć, że twoja kopia traci przez to na wartości. Ale zawsze to ty możesz stać po tej drugiej stronie ze sprzętem jakiegoś pokonanego właśnie leszcza. Cóż, na pewno będzie, nową atrakcją w grze trybu multiplayer. Stawką będą fizyczne dobra, a nie tylko prestiż. Ciekawe, ilu znajdzie się śmiałków?

SEGASOFT, PC CD










Japończycy to taki dziwny naród, który stara się nam przekazywać jak najwięcej dobrego. Jeżeli nie są to filmy o samurajach, to zostajemy uraczeni krzewami drzewek szczęścia; jeżeli nie są to przenośne kamery, to dają nam do rąk przynajmniej aparaty cyfrowe – wreszcie, jeżeli już jesteśmy bardzo wybredni, to po prostu wciskają nam do rąk śliczne szare (albo niebieskie, czarne czy jakiekolwiek inne) pudełka i każą bez reszty oddawać się konsolowemu szaleństwu. Innymi słowy – z Kraju Kwitnącej Wiśni na wszystkie strony wylewają się strumienie przyjemnych rzeczy nie pozwalających na spokojne, nudne wegetowanie.



Podobnie ma się sytuacja z rynkiem gier PeCetowych. Do niedawna pozostawał on zupełnie obojętny na tzw. japońskie RPG. Europa oraz Stany chlubiły się swoimi własnymi produkcjami i zapatrywały się na tytuły takie jak DUNGEON MASTER, STONEKEEP, LANDS OF LORE czy EYE OF THE BEHOLDER, z pogardą odnosząc się do wytworów naszych skośnookich braci (przygotowywanych głównie z myślą o konsolach oczywiście). Tymczasem dopiero niedawno okazało się, że najlepiej sprzedającą się grą na konsole jest FINAL FANTASY VII – klasyczny, ale ślicznie wyglądający japoński RPG. Ilość sprzedanych na świecie egzemplarzy (5 mln) nie pozwoliła PeCetowym bonzom zignorować tego faktu. I oto, w niedalekiej przyszłości zapowiadana jest konwersja tego tytułu na nasze dzielne PeCety.

Jak jednak się okazuje, zupełnie nieobsadzany dotychczas gatunek może stać się drogą do odświeżenia gier PeCetowych. Właśnie powstaje pierwszy poważny tytuł reprezentujący japońskie RPG. SEPTERRA CORE.



SEPTERRA CORE to gra o jakiej marzyłem od czasu ukończenia FINAL FANTASY VII. Pełna intryg i nieoczekiwanych zwrotów fabuła, mnóstwo walki stworzone z krwi, kości i metalu postacie są o wiele bardziej wiarygodne niż te, które mogliśmy podziwiać w jakimkolwiek RPG.

Zacząłem od fabuły. Na dobrą sprawę jest tak udziwniona, że opiszę tylko główny zarys.

Planeta Septerra składa się z wielkich koncentrycznych kręgów (nazywanych Skorupami) – każda ze Skorup ma swoich mieszkańców i nie bardzo przejmuje się innymi. Skorupy są poprzetykane kontynentami, morzami i nieco przypominają naszą Ziemię. Jak głosi historia, Skorupy stworzył kiedyś Stwórca, który następnie w centrum tego wszystkiego umieścił wielki, biomechaniczny komputer. To on jest ośrodkiem całej planety i ma być od tej pory odpowiedzialny za kontrolowanie jej procesów. To boskie urządzenie nazwane zostało Rdzeniem.

Na ostatniej Skorupie (albo pierwszej – zależy z której strony na to patrzeć) żyją Wybrani. Nie przejmując się niczym, korzystają z uciech życia. Nie bardzo przejmują się czymś takim jak bogactwa naturalne, w bezmyślny i nieefektywny sposób korzystając z ich zasobów. Przy okazji zaśmiecają też całą resztę Septerry – ich odpadki spadają na położone niżej Skorupy, ku raczej umiarkowanej radości ich mieszkańców.

Szefem Wybranych jest Doskias – uważający się za Mesjasza człowiek, który dzierży w swych rękach dwa klucze, zgodnie z podaniem zostawione przez Stwórcę, aby było czym otworzyć podwoje do Królestwa Niebiańskiego. Tam ma spoczywać dar Stwórcy. Dar tak potężny, że nawet nie został ściśle sprecyzowany w materiałach prasowych jakie dorwaliśmy. Wiadomo tylko, że jeżeli mieszkańcom Septerry uda się zdobyć Dar, to pozwoli to na umieszczenie planety we właściwym miejscu we Wszech-










światecie. Bowiem planeta ta jest tylko kawałkiem układanki, za powstanie której z niewiadomych powodów odpowiedzialny jest Stwórca.

Grę zaczynamy jako Maya – dziewczyna mieszkająca na Skorupie umieszczonej tuż pod tą należą-

SEPTERRA CORE

W PRZYGOTOWANIU

cą do Wybranych. Utrzymuje się z przeczesywania gigantycznych śmietnisk i odnajdowania różnych rzeczy. Pewnego dnia dowiaduje się o planowanej przez Doskiasa podróży do wnętrza (tak, Królestwo Niebiańskie jest we wnętrzu planety – ma to coś wspólnego z Rdzeniem). Postanawia ostrzec wszystkich przed zbliżającą się armią. Jednocześnie wie, że nie nadszedł jeszcze czas sięgnięcia po Dar i nawet pomimo szczytnych pobudek Doskias może zniszczyć Septerrę.

I oto stajemy przed odwieczną grową sytuacją: armia Złego na jednego (jedną). Dziwne, ale przeczucie podpowiada mi, że Maya jednak ma jakieś szanse. O ile poprowadzimy ją jak trzeba.

W czasie naszej wędrówki w głąb planety natrafimy na wiele postaci, które zechcą nam pomóc oraz na jeszcze więcej postaci, których intencje będą odmienne. Na okrasę dorzucono jeszcze kupę NPC–ów, którzy nie omieszkają nieco pomieszać nam szyków.

Na dodatek wszystkie postaci, które zechcą przyłączyć się do naszej radosnej kompanii, mają swoje życia, swoje kłopoty i swoje potrzeby. I na wątek ten położony został bardzo duży nacisk – śledząc losy poszczególnych postaci, będziemy mogli podziwiać prawdziwy kunszt osób odpowiedzialnych za tworzenie ich żywotów. Oczywiście wszyscy różnią się też takimi detalami jak charakterystyki, umiejętności czy style walki.



Grafika SEPTERRA CORE ma być śliczna, ostra i bardzo szczegółowa. I to w każdym calu. Jak na japoński RPG przystało, nie obejdzie się bez całej gamy walk. Mają być rozgrywane turowo i być niezwykle efektowne. Oprócz broni konwencjonalnej niezbędne ma też być posługiwanie się magią, porozrzucaną po planecie w postaci kart Losu, które w odpowiednich kombinacjach mają dać do 124 czarów wszelakiej maści.

Do tego: ponad 200 lokacji, 54000 słów mówionego dialogu, 8 postaci do kontrolowania i ponad 30 rodzajów przeciwników (plus mutacje).

W to trzeba będzie zagrać. Wierzcie mi. I nie słuchajcie tego, co mówią o moich skośnych oczach.

VALKYRIE STUDIOS, PC CD



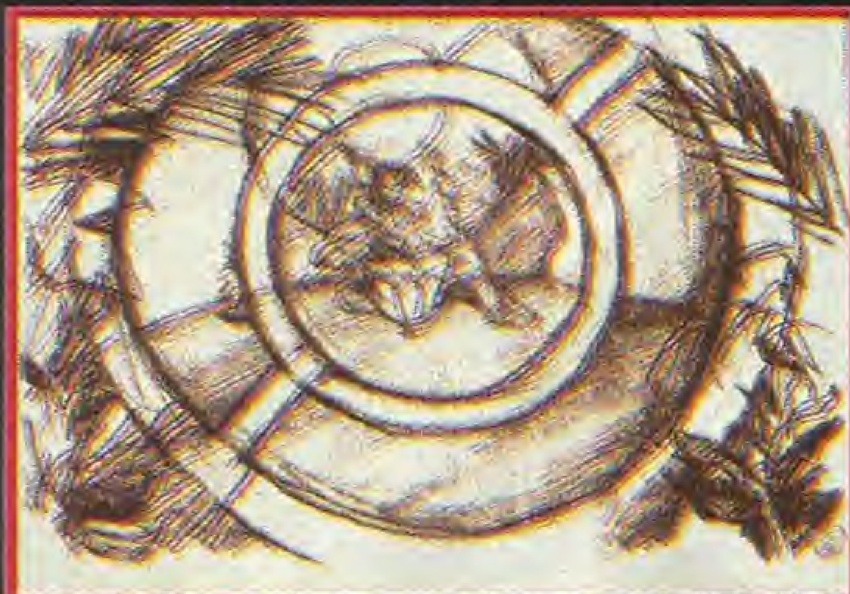



















Z pewnością trudno byłoby znaleźć bardziej charakterystyczną grę niż liczący sobie już z górą dziesięć lat POPULOUS. Nieświadomy swej przyszłej kariery, młody Brytyjczyk o brzmiącym z francuska nazwisku Molyneux, dawno temu postanowił założyć firmę programistyczną i po kilku nieudanych programach użytkowych, dla kawału napisał grę. Traf chciał, że to, co podobało się wówczas jemu, spodobało się także milionom graczy. Jeszcze dwa dobre strzały (SYNDICATE, MAGIC CARPET) i Peter z ogoniarza stał się duchowym przywódcą większości kreatorów gier. Dziś jego ostatni produkt – ambiwalentnie kojarzony DUNGEON KEEPER, oczywiście bardzo dobry – odchodzi pomału na półkę; żarówka nad głową Petera zgasła zaś już dawno. Na zawsze zostanie on jednak zapamiętany jako twórca pierwszej „god game", czyli symulacji świata, w którym gracz przyjmował rolę boga. Pokazał on tym samym kierunek, w którym galopują obecnie klony C&C i wszystkie pochodne.

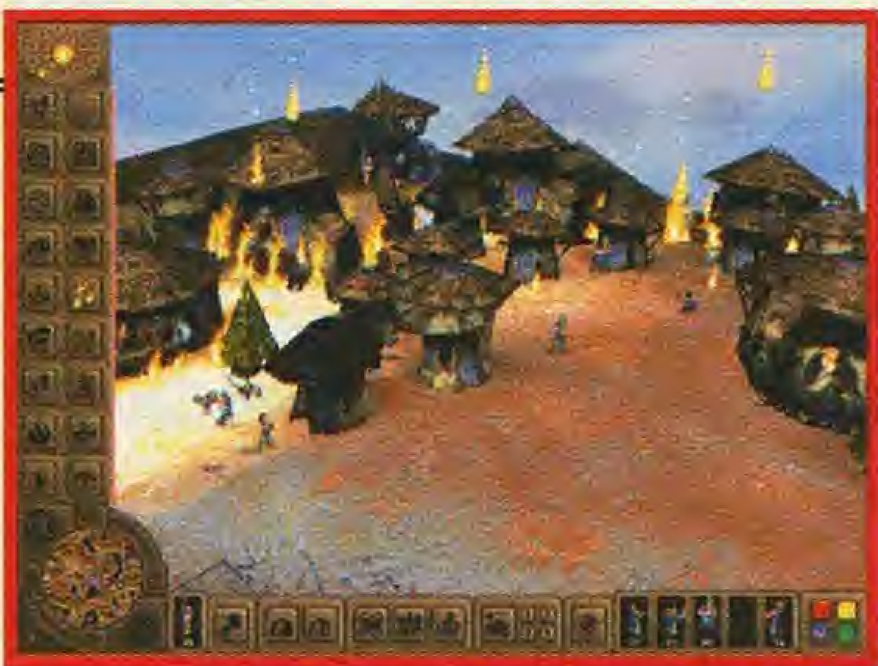
POPULOUS opiera się na prostej, uniwersalnej zasadzie, której aż dziw, że nie kopiują wszyscy. Wystarczy bowiem dać graczowi żywy, zamieszkany świat, trochę mocy sprawczej i garść zasad, by otrzymać grę idealną. W POPULOUS najważniejszą mocą Sprawcy była kontrola nad terenem – wyrównywanie lub wznoszenie gór, zasypywanie lub tworzenie kotlin. „Poprawiony" teren stawał się możliwy do zasiedlenia przez błąkających się tu i ówdzie ludzi, którzy budowali domy i pracą rąk rozpoczynali wznoszenie przyszłego miniaturowego imperium. Nie dało się jednak wydawać poleceń poszczególnym jednostkom – obywatele byli wolni i niezależni, posłuszni tylko własnemu widzimisię. Ten konkretny szczegół jest charakterystyczny dla POPULOUS i zniknął we wszystkich kolejnych grach–klonach, bowiem niełatwo jest zrobić świat zachowujący się logicznie bez ingerencji zewnętrznej. Takie są przecież główne zarzuty kierowane do innych strategii real–time. Nie oprawa i nie koncepcja kuleją, lecz inteligencja wirtualnego świata i jego mieszkańców.

BULLFROG od ponad dwóch lat przygotowuje trzecią część POPULOUS, o której wspomnieliśmy już krótko W PRZYGOTOWANIU. Zgasła gwiazda Peter Molyneux nie ma z nią nic wspólnego, zaś istnienie owego projektu ujawniono już po rozwiązaniu sprawy DUNGEON KEEPERA i odejściu P.M. z firmy. Wcześniej POPULOUS: THE THIRD COMING objęty był ścisłą tajemnicą jako kluczowy projekt firmy.

Myliłby się ten, kto sądziłby o zastosowaniu tutaj taniego chwytu, w rodzaju wydania HI OCTANE w dwa miesiące po sukcesie MAGIC CARPET. Prace przy trzeciej części POPULOUS zostały rozpoczęte w pierwszych miesiącach 1996 roku, więc hasło do boju musiało być rzucone zaraz po tym, jak rozpoczęły się tarcia wokół Petera. Kierownikiem projektu został Alan Wright, główny programista MAGIC CARPET 2 i weteran w firmie BULLFROG. Wraz z niewielką początkowo grupą współpracowników położył podwaliny pod projekt, który obecnie znajduje się w tzw. fazie alpha, czyli ukończono kod, szlifowana jest grafika, nagrywane dźwięki, a całość testowana.

O trójwymiarowym środowisku już była mowa, warto tylko wspomnieć, iż kod gry został napisany od nowa i w żadnym wypadku nie pochodzi z MAGIC CARPET, choć wygląda równie klimatycznie. Sprawy związane ze scrollingiem terenu są wyjątkowo udane, szczególnie nieźle rozwiązano zakrzywiony glob i powiększanie/oddalanie widoku. Na uwagę zasługują też projekty budowli plemiennych – domków, wież, budynków produkcyjnych – rodem z Tolkiena czy skandynawskich baśni. A gdy obróci się widok prostopadle do powierzchni ziemi, widać buzujący na dnie komina w piecu maleńki ogień.







W grze mamy do opanowania kilka światów zawierających określoną liczbę planet. Główną postacią jest szamanka, która ma moc przekształcania dzikusów (umiejących tylko jeść i pić oraz wydeptywać ścieżki między drzewami a wodopojem) w odważniaków, którzy dają się zapędzić do roboty przy stawianiu budowli i zdobywaniu zasobów do dalszej rozbudowy osady. Można ich także szkolić na wojowników, księży itp. Oczywiście w konkretnych celach. Na uwagę zasługuje możliwość przechodzenia pomiędzy planetami bez ukończenia danego levelu – być może zdobycie umiejętności gdzie indziej przyda się w trudnej sytuacji.

POPULOUS 3

W PRZYGOTOWANIU





Wiadomo już, co znajdziemy w grze i jak będzie ona wyglądać, i choć w opinii wielu jest żelaznym kandydatem na grę roku, to jednak z ostatecznym werdyktem należy wstrzymać się do oficjalnej premiery. Można jednak powiedzieć, że koncepcja jest dopracowana do najmniejszego szczegółu, zaś gra zachowuje wiele z oryginału, jednocześnie epatując zupełnie nowymi odkryciami. W sferze wizualnej mamy wrażenia niespotykane – weźmy choćby moment wydania komendy podopiecznemu: otwiera się niebo, z chmur tryska na ziemię snop światła, zaś oświetlony nim poddany pada w poddańczej pozie na kolana i nieśmiało wyciąga w górę złożone jak do modlitwy ręce, by wysłuchać głosu Jedynego.

To wciąż tylko okruszek z tego, co mamy szansę znaleźć w pełnej grze. Oby tylko ukazała się na czas (obecnie mówi się o kwietniu '98) i nie spaliła na panewce przez zbytnią prostotę czy nadmierne, sztuczne komplikowanie życia graczowi.

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS, PC







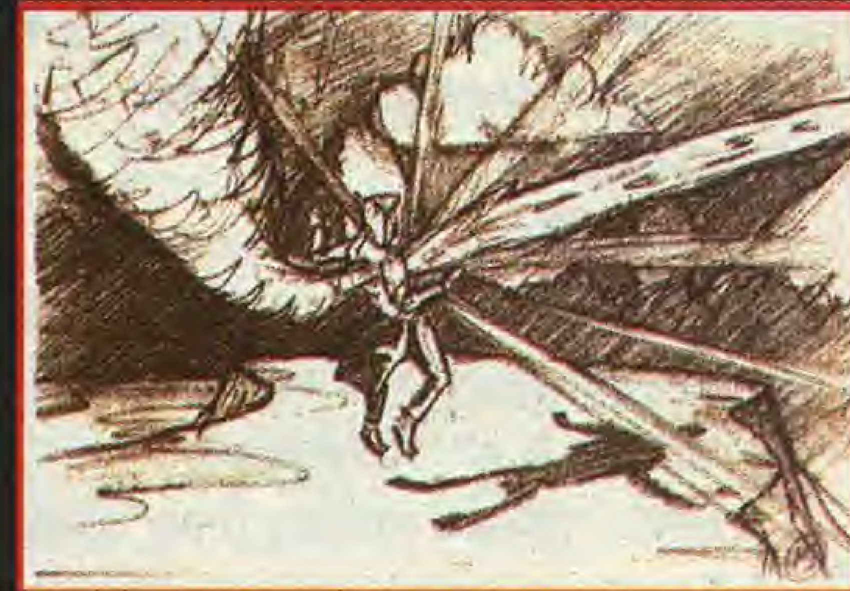
















TYLKO U NAS

JEDYNY W POLSCE
SYSTEM WYSYŁKOWEJ
SPRZEDAŻY RATALNEJ

Sprzedaż detaliczna
Tel. 0-55 33-59-44
Sprzedaż hurtowa
Tel. 0-55 33 61 36
Fax/sekretarka 24 godziny
0-55 33 93 65
NAGRAJ SWOJE ZAMÓWIENIE

NINTENDO 64

799 zł

Najnowsza, rewelacyjna 64 bitowa konsola do gier. Zestaw zawiera jedego pada analogowego, kable łączące z TV. 1 rok gwarancji.

Akcesoria do Nintendo 64

RF-Set modulator	90,-
Nintendo Controller	111 zł
Memory Card	59 zł
Rumble Pack	63,-
INTERACT	
Super Pad	99 zł
Fun Pad Plus	109 zł
Super Pad Plus	109 zł
3D Shark Pad Pro	129 zł
Arcade Shark	199 zł
Manetka Lotnicza	309 zł
Kierownica	294 zł
Memory Card Plus (x4)	109zł

Dostępne oprogramowanie:

Blast Corps	223,-
Bomberman 64	242,-
ClayFighter	369,-
Diddy Kong Racing	242,-
Doom 64	369,-
Extreme G	369,-
F1 Poleposition	369,-
Golden Eye	242,-
Hexen 64	369,-
Inter. Superstar Soccer	209,-
Killer Instynkt Gold 64	259,-
Mischief Makers64	239,-
Mortal Kombat Trilogy	369,-
Multi Racing Champ.	329,-
NBA Hang Time	369,-
Pilot Wings 64	209,-
Star Fox/Rumble Pack	289,-
Star Wars	279,-
Super Mario 64	199,-
Super Mario Kart 64	219,-
Top Gear Rally	359,-
Turok	339,-
War Gods	359,-
Wave Racer	199,-
Wayne Gretzky 3D Hockey	359,-



PlayStation

Rewelacyjna 32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, kabel połączeniowy do TV poprzez gniazda Chinch lub Euro, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

Aby zamówić Play Station wpłać
79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

1. Zgłosić chęć zakupu telefonicznie.
2. Na podany adres wysyłamy wstępny wniosek kredytowy wraz z instrukcją, który należy wypełnić i skompletowane dokumenty odesłać listem poleconym na nasz adres.
3. Minimalna kwota zakupu na raty - 400 zł.
4. Pierwsza wpłata w przypadku:
   - konsoli - 15%
   - gier - 25%
5. Warunkiem zawarcia umowy kredytowej jest pełnoletność i dochody min. 450 zł brutto.
6 Ilość rat: 6, 12, 18 miesięcy.
7. Towar zostanie wysłany firmą spedycyjną.
8. Prosimy o kontakt osoby pełnoletnie.

tel. (0 55) 33 59 44

RATY

ZADZWOŃ !!!
Mamy wszystko co jest potrzebne do twojej konsoli !!!



Akcesoria firmy SONY

Karta pamięci	99,-
Kabel RFU	89,-
Kabel RFU do 5502C	119,-
Multi Tap	179,-
Kontroler Standard	99,-
Kontroler Analogowy	139,-
Mysz	129,-
Analogowy Joystick	259,-
ASCII Pad	159,-
ASCII Joystick	269,-
Namco Arcade Stick	230,-
NeGcon	229,-

Akcesoria firmy Interact i Logic3

Barracuda	129,-
CD Game System Cleaner	96,-
Controller Master Station	89,-
Controller Pad 8	79,-
Controller Pro Pad	89,-
Controller Station	64,-
Controller Station AF	69,-
Controller Super Pad	65,-
Dominator Joystick	159,-
Euro Scart Cable	64,-
Extention Cable	39,-
Joystick Arcade	199,-
Light Gun	100,-
Link Cable	69,-
Manetka Lotnicza	220,-
Memory Card	79,-
Memory Card Plus	139,-
Memory Card Mega	169,-
Pistolet Predator	129,-
Program Pad	139,-
Steering Wheel	300,-

Oferta miesiąca na PlayStation:

programy w cenie 99 zł

Air Combat Platinium
Tekken Platinium
Wipeout Platinium

programy w cenie 159 zł

Tempest 3D
Supersonic Racer
Jet Raider

programy w cenie 169 zł

PO'ed
Raven Project
Return Fire
Impact Racing
Black Down

programy w cenie 179 zł

Hexen
Impact Racing,-
King's Field <PL>
Project Overkill
Rally Cross <PL>
Speedster <PL>
Tempest

programy w cenie 189 zł

2Xtreme <PL>
Broken Sword II
Carnage Heart
Rage Racer <PL>
Rapid Racer
RayStorm
Ray Tracer
Warhammer



programy w cenie 199 zł



AceCombat 2
City of Lost Children
Colony Wars
Crock
G-Police
Hard Soiled
Hercules
Inter. Superstar Soccer Pro
Judge Dredd
Jurassic Park
Lost Vikings II
Magic The Gathering
Mass Destruction
MDK
Motor Mash
Motor Racer
Nanotek Warrior
NHL Breakaway 98
Pandemonium II
PaRappa the Rapper
Pete Sampras
Porshe Challange
Tekken 2
Test Drive 4
Toshinden 3
Total Driving
Warhammer
V-Rally
Vandal Hearts
Z





programy w cenie 209 zł



Crash Bandicoot II
Duke Nukem
Dynasty Warriors
Fighting Force
Final Fantasy VII
Formula I 97
Jersey Devil
Monster Trucks
Nuklear Strike
Overboard
Rally Cross
Riot
Sinicate Wars
Tenka
Warcraft II
Wing Commander IV
Agent Armstrong
Allied General
Battle Sport
C. & Conquer Red Alert
Castlevania
Courrier Crist
Resident Evil
Total NBA 98
Tourning Car C. Ship
Trash It
Independence Day





programy w cenie 219 zł



Mortal Kombat Sub-Zero
Nightmare Creatures
Shadow Master
Tomb Rider 2
Wing Over

programy w cenie 325 zł

Time Crisis + Pistolet

Oferta specjalna

Actual Soccer	99,-
Adidas Power Soccer	149,-
Alien Trilogy	99,-
Battle Arena Toshinden	99,-
Darklight Conflict	99,-
Destruction Derby	99,-
Exhumed	149,-
Fade To Black 109,-	
Fifa '97	99,-
Firestorm	99,-
International Truck&Field	99,-
Loaded	99,-
Machwarrier 2	99,-
NBA Life 97	99,-
NHL 97	99,-
Overblood	99,-
Rayman	99,-
Ridge Racer	99,-
Spider	99,-
Tekken Platinum	99,-
True Pinball	99,-
Wipe Out	99,-
Worms	109,-



Wybrane tytuły Sony PlayStation:



Adidas Power Soccer 97
Agent Amstrong
Battle Station
Broken Helix
Bubsy 3D
Bug Riders
Carnage Heart <PL>
City of Lost Children <PL>
Command & Conquer
Crock
Crusader: No Remorse
Deathtrap Dungeon
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy
Discworld 2
Epidemic
Exhumed
Fantastic 4
FIFA 98
Fighting Force <PL>
Hard Boiled
Havoc's Gate
Herc's Adventure
Herkules
Inter. Superstar Soccer 97
Little Big Adventure
Machine Hunter
Magic The Gathering
Mass Destruction
Mega Man Battle Chasse
Midnight Run
Monster Truck
Nanotek Warrior
Nascar 98
NBA Life 97
Need For Speed II
NHL Open Ice
Note
Nuclear Strike
Oddworld
Over Blood
Pitfall 3D
Porsche Challange
Riot
Soul Blade <PL>
Street Fighter EX Plus
Street Racer
Syndicate Wars
Tekken 2 <PL>
Tenka <PL>
Tiger Shark
Tobal No. 1
Tom Raider 2
Tomb Raider
Total NBA 97
WCW VS The World
Wing Commander IV
Wing Over
X-COM 3 Apocalypse
Xevius 3D













- Nowa atrakcyjna oferta sprzedaży
- Darmowe materiały reklamowe
- Wysokie rabaty
- Możliwość negocjacji cen
- Terminy płatności
- Największy wybór produktów
- Konkursy dla sklepów z atrakcyjnymi nagrodami

HURT

Poszukujemy firm na terenie całego kraju do prowadzenia stoisk i przedstawicielstw firmy LANSER. Prosimy zainteresowanych o kontakt pisemny lub telefoniczny tel. 0-55 33-61-36
Preferowane firmy branżowe lub salony RTV, komputerowe i sklepy zabawkowe.



SegaSaturn Game Pack

32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, dysk demo, kabel do podłączenia do TV z Euro-Scart, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji. Aby zamówić konsolę wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

SEGA SATURN + karta pamięci — 689 zł

SEGA SATURN + karta pamięci — 789 zł

zestaw: konsola + gra do wyboru:
Primal Range - pojedynek dinozaurów
Lemmings 3D - logiczna
Battle Monster - bijatyka

SEGA SATURN + karta pamięci + Sega Rally + Pad Terminator — 963 zł

Jedna gra GRATIS !!



do wyboru: Tunnel B1, Virtual On, Doom, Olimpic Soccer

Kupując dwie gry - Pad GRATIS !



Taniej - nie mozna



Akcesoria do SegaSaturn:

InterAct

Super Pad 8	69,-
Eclipse Pad	89,-
Joystick Eclipse Stick	130,-
Memory Card Plus	149,-
Starter Kit	149,-
CD Game System Cleaner	95,-
AV Adaptor Cinch	75,-
Game Shark + Memory Card	199,-



Terminator Pad	59,-
Voyager Pad	69,-
Explorer Pad	74,-
Pistolet Predator	129,-
Torba	149,-
Cleaning Kit	59,-

Wybrane tytuły na Saturna:

Atlantis
Bomber Men
Command and Conquer
Croc
Dark Savior
Digital Pinball
Dragon Force
Fighting Vipers
Formula Karts
Last Bronx
Manx TT
NHL 98
Nights Warriors
Nights
Resident Evil
Sega Touring Car
Sonic 3D
Sonic Jam
Street Fighter Alpha 2
Swagman
Trash It
Trico Gekka Mugentan
Jurassic Park
Virtual Pool
Warcraft II
Wipeout 2097





Oferta miesiąca na Sega Saturn:

programy w cenie 139 zł

Battle Monster
Black Fire
Blam Machine Head
Daytona USA
Ghan War
Hi Octan
Highway 2000
Impact Racing
Primal Range
Virtua Racing
Lemmings 3D





programy w cenie 149 zł

NBA Jam Extreme
In The Hunt
Off World Interceptor
Olympic Soccer
Sega Rally
StarFighter 3000
Street Racer



programy w cenie 159 zł

Poble Beach Golf
Virtua On
Hexen
Doom

programy w cenie 169 zł

Daytona Champion Edit
Hexen
Night Warriors
Pinball Graffiti
Spot Goes To Hollywood
Street Racer
Tomb Raider
Virtua Cop 2



programy w cenie 179 zł

Doom
FIFA 97
Ghan War
Gun Grifon
Grin Run
Impact Racing
Machwarrior 2
NHL 97
Sega Ages
World Wide Soccer 97

programy w cenie 189 zł

Crusader
Dark Savior
Dragon Force
Exhumed
Independance Day
Mass Destruction
Mr. Bones
NBA Jame Extreme
NBA Live 97
Pinball Graffiti
Scorcher
Sim City 2000
Sonic 3D
Spot Goes To Hollywood
The Crow
Toshinden URA
Virtua Fighter Kids
Bug Too



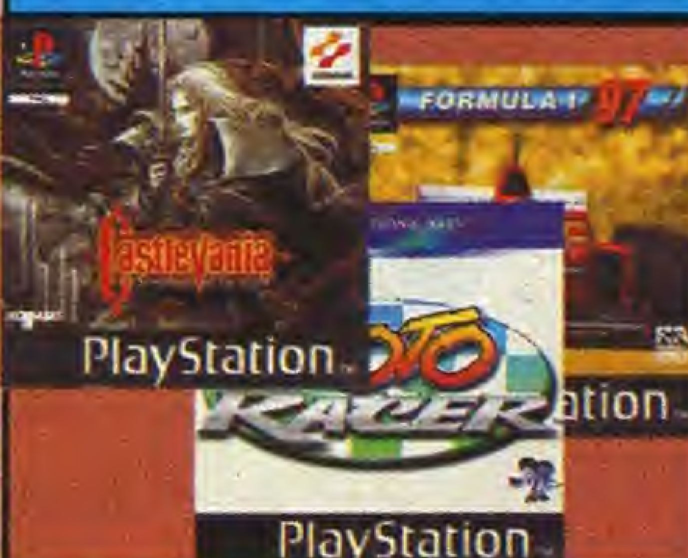
programy w cenie 199 zł

Area 51
Bomber Man
Bug Too
Command & Conquer
Darklight Conflict
Die Hard Trilogy
Fighter Megamix
King of Fighters '95
Panzer Dragon 2
Sky Target
Sonic Jam
Street Fighter Alpha 2



programy w cenie 209 zł

Duke Nukem
Enymy 0
Formula Karts
Last Bronx
Last World
Pandemonium
Quake
Resident Evil
Sega Turning Car
Shining the Holy Ark
Torico
World Wide Soccer 98



programy w cenie 219 zł

Sonic R

programy w cenie 329zł

Virtua Cop 2 with Gun

programy oferta specjalna

Amok	169,-
Daytona USA	129,-
Digital Pinball	129,-
Hi Octan	129,-
Virtua Racing	129,-
Battle Monster	149,-
Highway 2000	149,-
In the Hunt	149,-
Lemmings 3D	149,-
Manx TT	149,-
Off World Interceptor	149,-
Primal Range	149,-
Startfighter 3000	149,-
Blam Machine Head	169,-
Fighting Vipers	169,-
Olimpic Soccer	169,-
Pro Pinball	169,-
Robotica	169,-
Skieleton Worrior	169,-
Tomb Raider	169,-
True Pinball	169,-
Tunel B1	169,-
Virtua Fighter 2	169,-
Virtua On	169,-
World Wide Soccer 97	169,-









- Największy wybór asortmentu w Polsce
- Nowości
- Co miesiąc oferty specjalne
- Fachowa obsługa
- Darmowa wysyłka katalogu produktów do wszystkich zainteresowanych
- Katalog zawiera opis produktów, cenę, oferty promocyjne, zapowiedzi

DETAL

Kupując konsolę wraz z inną dowolną grą otrzymujesz jednorazowo 10 zł dodatkowego rabatu

Ceny podane bez kosztów przesyłki





STREET

Japońska firma GAMEBANK, specjalizująca się w wydawaniu konwersji popularnych gier z konsol i automatów na PC, znana jest już czytelnikom Kombat Korner za sprawą opisywanych nie tak dawno gier SAMURAI SPIRITS i FATAL FURY. Tym razem na warsztat został wzięty STREET FIGHTER ALPHA – pierwsza z pięciu nowych gier w ciągnącej się już dobre kilka lat serii. SFA to pierwsza całkowicie nowa produkcja CAPCOM z serii SF, która ukazała się po nieśmiertelnym STREET FIGHTER 2. Pozostałe cztery tytuły to oczywiście STREET FIGHTER ALPHA 2, STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA, STREET FIGHTER 3 i X-MEN vs STREET FIGHTER. Gdy STREET FIGHTER ALPHA ujrzał światło dzienne w 1995 roku, został bardzo gorąco przywitany przez wszystkich fanów serii – w końcu upłynęło pięć lat od czasu wydania starego SF2. Ponieważ akcja SFA rozgrywa się pomiędzy SF a SF2, autorzy z CAPCOM mogli pofolgować swojej wyobraźni bez obawy, że wpłynie to w najmniejszym stopniu na opracowywanego w największej tajemnicy SF3. W każdym razie niemal każda z nowych postaci występujących w grze zadebiutowała już kiedyś w innej grze CAPCOM – Guy przecież był jednym z głównych bohaterów w FINAL FIGHT, zaś Sodom jednym z bossów. Rose zaczerpnięto z serii DARKSTALKERS, natomiast Adon i Birdie, dwie postacie z oryginalnego STREET FIGHTER, powracają, aby jeszcze raz uderzyć. Ryu i Ken, dwaj przyjaciele i rywale, będą mieli kolejną okazję, aby wyłonić między sobą lepszego.

System sterowania nie zmienił się od czasów SF2 – są trzy rodzaje ciosu ręką i trzy nogą (w myśl zasady szybki/słaby, normalny, wolny/mocny). Takie zróżnicowanie ciosów przydaje się przy combosach, czyli sekwencjach nieblokowalnych ciosów. W stosunku do SF2, w ALPHA znajduje się też system umożliwiający łączenie combosów w łańcuch (tzw. Chain Combos), dzięki czemu możliwe jest zakończenie kilkuciosowego combo ciosem specjalnym, a nawet Super Combo. Wszystko to nie jest jednak przeprogramowane i wymaga od gracza o wiele więcej wysiłku niż

Gamebank

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY **CENA: –.00**
PC WIN **Min. Pentium 133, 16 MB RAM**

OCENA: 6/10

SAGAT



Low Tiger Shot	Dół, Dół–Przód, Przód + K
High Tiger Shot	Dół, Dół–Przód, Przód + K
Tiger Blow	Przód, Dół, Dół–Przód + P
Tiger Crush	Przód, Dół, Dół–Przód + K
Super Combo 1	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + K
Super Combo 2	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + P
Super Combo 3	Dół, Dół–Tył, Tył, Dół, Dół–Tył, Tył + K
Alpha Counter	Tył, Tył–Dół, Dół + K

KEN



Fireball	Dół, Dół–Przód, Przód + P
Hurricane Kick	Dół, Dół–Tył, Tył + K
Dragon Punch	Przód, Dół, Dół–Przód + P
Super Combo 1	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + P
Super Combo 2	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + K
Alpha Counter	Tył, Dół–Tył, Dół + P

RYU



Fireball	Dół, Dół–Przód, Przód + P
Hurricane Kick	Dół, Dół–Tył, Tył + K
Dragon Punch	Przód, Dół, Dół–Przód + P
Super Combo 1	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + P
Super Combo 2	Dół, Dół–Tył, Tył, Dół, Dół–Tył, Tył + K
Alpha Counter	Tył, Dół–Tył, Dół, + P

CHUN LI



Knee Flip	Dół–Przód + K
Lighting Kick	K– K – K – K
Kikouken	Tył (2 sek), Przód + P
Split Kick	Przód, Dół–Przód, Dół, Dół–Tył, Tył + K
Rising Spin Kick	Dół (2 sek), Góra + K
Super Combo 1	Tył (2sek), Przód, Tył, Przód + K
Super Combo 2	Dół–Tył (2 sek), Dół–Przód, Dół–Tył, Góra + K
Super Combo 3	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód +P
Alpha Counter	Tył, Tył–Dół, Dół + K



tylko wystukania za każdym razem tej samej sekwencji. Gdy zawodnik obrywa, ładuje się trzypoziomowy pasek energii symbolizujący moc Super Combo. Gdy energia naładuje się w wystarczającym stopniu, można wykonać Super Combo. Zwykle jest to bardziej potężna i dłuższa wersja jednego z ciosów specjalnych postaci – np. potrójny Dragon Punch w przypadku Kena. Super Combo nie tylko zabiera przeciwnikowi najwięcej energii ze wszystkich ciosów, ale jest też niesamowicie efektowne i robi ogromne wrażenie.

STREET FIGHTER ALPHA będzie działać płynnie już na Pentium 133 (poniżej tego progu strasznie zwalnia i gubi klatki animacji). Niestety, przystosowana do PeCetowych standardów grafika wyświetlana jest w 256 kolorach (co czasem widać nazbyt wyraźnie) i nieco odstaje od swojego pierwowzoru, czy od wersji konsolowej. Słowa pochwały należą się autorom oprawy dźwiękowej – zarówno muzyka, jak i okrzyki wydawane przez zawodników są pierwszej próby. Wszyscy fani serii powinni przywitać STREET FIGHTER ALPHA z otwartymi ramionami. To prawda, że przy tak skomplikowanym technicznie i bogatym w doświadczenia wizualnie trójwymiarowym VIRTUA FIGHTER 2 wyglądający na przeterminowanego ALPHA nie ma zbyt wielu szans trafić do dużego grona odbiorców. Prawda też, że od ponad roku na PlayStation można zagrać w STREET FIGHTER ALPHA 2, a od niedawna także w trójwymiarowego STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA. Z drugiej zaś strony ostatnio sytuacja na PC jest zgoła inna i każde nowe mordobicie jest tu mile widziane. Szkoda tylko, że konwersja pojawiła się tak późno – po blisko dwóch latach od ukazania się wersji konsolowej. Szkoda też, że po drodze straciła trochę na kolorystyce i dynamice. Jeśli jednak ktoś zastanawiał się nad możliwością sprawdzenia nowego joypada w swoim PeCecie, właśnie nadeszła właściwa chwila.





STREET FIGHTER ALPHA to prawdziwe wyzwanie dla fanów mordobić. Nie próbujcie tylko grać na klawiaturze, bo szkoda czasu – niektóre ciosy specjalne sprawiają spore trudności nawet na najlepszym joypadzie.

Gulash

FIGHTER ALPHA



CHARLIE



Sonic Boom	Tył (2 sek), Przód + P
Flash Kick	Dół (2 sek), Góra + K
Super Combo 1	Tył (2 sek), Przód, Tył, Przód + PPP
Super Combo 2	Dół–Tył, Dół–Przód, Dół–Tył, Góra + K
Super Combo 3	Tył (2 sek) – Przód, Tył, Przód + K
Alpha Counter	Tył, Dół–Tył, Dół + P

BIRDIE



Bull Horn	P1 + P2 (2 sek)
Headbutt Rush	Tył (2 sek) – Przód + P
Chain Grab	Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód, Góra–Przód + P
Super Combo 1	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + P
Super Combo 2	Tył (2 sek) – Przód, Tył, Przód + K
Alpha Counter	Tył,Dół–Tył, Dół + P

ADON



Jaguar Kick	Tył, Dół, Dół–Tył + K
Jaguar Tooth	Dół, Dół–Tył, Tył + K
Jaguar Knee	Dół, Dół–Przód, Przód, Góra–Przód + K
Super Combo 1	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + P
Super Combo 2	Dół, Dół–Tył, Tył, Dół, Dół–Tył, Tył + K
Alpha Counter	Tył, Dół–Tył, Dół + K

GUY



Bushin Run	Dół, Dół–Przód, Przód + K
Bushin Leap	Dół, Dół–Przód, Przód + P
Rising Kick	Dół, Dół–Tył, Tył + K
Super Combo 1	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + K
Super Combo 2	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + P
Alpha Counter	Tył, Dół–Tył, Dół + K

SODOM



Tengu Walk	Tył, Dół–Tył, Dół + K
Jitte Slice	Przód, Dół, Dół–Przód + P
Power Bomb	Dół, Dół–Przód, Przód, Góra–Przód + P
Carpet Bomb	Dół, Dół–Przód, Przód, Góra–Przód + K
Super Combo 1	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + P
Super Combo 2	kółeczko 720 stopni + P
Alpha Counter	Tył, Dół–Tył, Dół + P

ROSE



Soul Spark	Dół–Tył, Dół, Dół–Przód, Przód + P
Soul Reflect	Dół, Dół–Tył, Tył + P
Soul Throw	Przód, Dół, Dół–Przód + P
Super Combo 1	Dół, Dół–Tył, Tył, Dółm Dół–Tył, Tył + P
Super Combo 2	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + P
Super Combo 3	Dół, Dół–Przód, Przód, Dół, Dół–Przód, Przód + K
Alpha Counter	Tył, Dół–Tył, Dół + P





WORLD LEAGUE BASKETBALL

Świat gier sportowych zaczął się ostatnio dzielić na produkty E.A. SPORTS i całą resztę. W zeszłym roku próbowała potentatowi zagrozić, bez większego rezultatu zresztą, firma MICROSOFT. Do rywalizacji włączyła się też SEGA PC, GREMLIN z linią tytułów ACTUA oraz MINDSCAPE z koszykówką NCAA'97. Reszta jest tylko tłem lub jak kto woli wypełniaczem powstałych luk. W lukach tych powstaje w sumie kilkadziesiąt gier rocznie, z czego tylko kilka zasługuje na uwagę. Świat koszykówki jest za to od dwóch lat opanowany przez klony NBA LIVE oraz wybitnie arcadowe baskety z serii NBA JAM. Jak widać, konkurencja w segmencie basketów nie jest aż tak silna, więc firma MINDSCAPE wydała ostatnio WORLD LEAGUE BASKETBALL z nadzieją na zarobienie paru groszy. W tym miejscu chciałbym się cofnąć parę miesięcy do SS'47, gdzie miałem przyjemność recenzować NCAA'97. Jak pamiętacie, opisałem wtedy koszykówkę powstałą na bazie rozgrywek ligi uniwersyteckiej z USA. Zdziwiłem się bardzo, ponieważ WLB jest identyczna jak NCAA'97, posiada jedynie inny tytuł, zawiera nowe drużyny oraz nowe rozgrywki. Moim zdaniem jest to lekkie przegięcie!

KTO, PO CO I ZA ILE?

Gierka przyjemnie obsługuje grupy jedno– a nawet czteroosobowe. Wszystko zależy od ilości urządzeń sterujących i kumpli pod jednym dachem. Nie da się natomiast zagrać na odległość przez modem czy po sieci. Do dyspozycji masz 32 reprezentacje narodowe zebrane z całego świata, w tym coraz lepszą ostatnimi czasy reprezentację Polski. Niestety, drużynom brakuje podparcia w postaci oryginalnych nazwisk oraz umiejętności adekwatnych do tego, co się dzieje na świecie. W sumie się nie dziwię, ponieważ jak się idzie na łatwiznę, to trudno wymagać, aby autorzy mieli bulić za drogie licencje. Wynagradza to możliwość edycji umiejętności poszczególnych koszykarzy z pewnym ograniczeniem nałożonym przez komputer. Bardzo dobrze, bo w ten sposób stworzyłbyś drużynę supermanów nie do rozjechania. Każda ekipa posiada oryginalne stroje, a w przypadku rozgrywania meczu na swoim terenie, na bandach i na parkiecie znajduje się napis danego kraju w ojczystym języku. Gdy zagrałem naszymi, na parkiecie wyróżniał się biały orzeł, zaś pod koszami bił czerwienią po oczach napis POLSKA! Szczerze powiedziawszy, wzruszyłem się i od tej pory nie dałem się ograć żadnym Amerykanom, Chorwatom, Rosjanom i innym gadom.



Pełne bólu i łez meczyki możesz rozgrywać w trzech trybach: jednorazowego spotkania pokazowego, turnieju oraz ligi. W przypadku turnieju 32 zespoły dzielą się na 4 grupy. Mecze rozgrywane są według reguł ustalonych przez amatorską, światową organizację FIBA. Tak więc nie ma podziału na kwarty i tego czadu, co w NBA. Gdy już się zdecydujesz kim grać, w jakim trybie i na jakim poziomie trudności (4 do wyboru), możesz na koniec skonfigurować ustawienie i taktykę w ataku i obronie. Rzetelne potraktowanie systemu preferencji dobrze świadczy o producencie (nie mylić z wydawcą).





GDY JUŻ WIEMY ZA ILE!

Zawodnicy wychodzą na parkiet. Sędzia od razu gwiżdże i bez żadnej prezentacji zaczyna się gra. Uwagę od razu przykuwa brak zmiennowidokowego systemu ukazania meczu. Można co prawda obserwować mecz z lotu ptaka, w pozycji izometrycznej oraz z loży komentatora, ale kamery nie wirują jak opętane. Są statyczne, przemieszczają się jedynie na płaszczyźnie. Jest to rozwiązanie godne początku 1996 roku, o czym nie zapomnę w końcowej ocenie. Za to rządzi animacja zawodników i motion capture. Ten sam system zastosowany już w NCAA'97 sprawdza się po raz kolejny. Paczki, zwody, poruszanie się po parkiecie i rzuty wyglądają jak w telewizorze. Czasem aż zbyt pięknie, żeby to było prawdziwe. Dzięki temu oraz płynnej i szybkiej animacji, gra się całkiem przyjemnie i miodnie. Na moment odstawiłem aż najlepsze na świecie orzeszki ziemne z miodem. Pycha!!! Co ja mówię – pychota!!! Poza tym niektórzy zawodnicy mają wąsy, inni są czarni, jeszcze inni brodaci. Ale co mnie dziwi, prawie wszyscy mają ten sam wzrost i karykaturalnie wydłużoną budowę ciała. W końcu nie ma się co dziwić, ponieważ biali Europejczycy nie są tak napakowani jak czarnoskórzy mistrzowie z NBA.

Przy stosunkowo ładnej grafice i nienagannej animacji, blado wypada udźwiękowienie gry. Komentarz jest trochę smętny, odgłosy kozłowanej piłki przypominają odbijanie balonu o beton, koszykarze są niemi, a hip–hopowa muzyka nie wzrusza.

WERDYKT

Jeśli grałeś w NCAA'97, nie musisz mieć WLB, ponieważ jest identyczna tyle, że w innej szacie. Poza tym WLB nie idzie z duchem czasu, nie wnosi nic nowego do gatunku i razi lenistwem twórców.

Wicik

Mindscape
DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: –oo
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 75, 16 MB RAM
OCENA: 4/10

CHAMPIONSHIP MANAGER 97-98



Mimo braku animacji, trójwymiarowego zobrazowania meczu, atrakcyjnej oprawy graficznej i niezbyt wielkich możliwości, jakie ma gracz, CHAMPIONSHIP MANAGER jest wśród piłkarskich managerów królem. Być może ze względu na wielką liczbę opisujących każdego gracza parametrów, być może ze względu na olbrzymi zasób zawodników i klubów z całej Europy, a nawet i spoza, a może też dla innych jeszcze przyczyn. Grono sympatyków CM2 jest może nie tak silne liczbą jak duchem, lecz przywiązanie do tego tytułu jest faktyczne i zadziwiająco duże.

CM2 ma już ponad rok i kilka upgrade'ów na karku, więc dobrze się stało, że nasze zainteresowanie podtrzyma CM 97/98. W zasadzie nie należałoby go nazywać nowym tytułem (oficjalnie jest to CM2 w wersji 2.81), gdyby nie duża ilość zmian i usprawnień, jakie zostały wprowadzone do gry. Tak więc oczekiwanie na nowe dzieło panów Oliviera i Paula Collyera – CM3 (a zaprawdę powiadam wam, ten tytuł zarządzi!) powinna umilić nam nowa, udoskonalona wersja „dwójki".

ZMIANY

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to możliwość wyboru jednej z aż dziewięciu lig europejskich. Ba, nie tylko jednej! Szczęśliwi posiadacze 16 MB RAM mogą uruchomić jednocześnie aż trzy z nich, dzięki czemu będą mogli się między nimi przenosić w poszukiwaniu lepszej drużyny. Reszta może uruchomić tylko jedną ligę – tak jak w CM2.

Do gry dodany został nareszcie edytor, dzięki któremu możemy zmieniać właściwości zawodników, parametry klubów i trenerów, ale tylko przed rozpoczęciem gry. Oczywiście, składy drużyn zostały uzupełnione według najświeższych danych (czyli z początku sezonu 97/98). Także przepisy uwzględniają najnowsze zmiany, np. Liga Mistrzów ma już 24 zespoły, drastycznej zmianie uległy zasady zatrudniania cudzoziemców.



W trakcie sezonu zauważymy pojawiające się informacje o transferach lub kontuzjach największych gwiazd piłki. Także sam komentarz podczas meczu stał się bardziej szczegółowy, zawierający dokładniejsze informacje o przebiegu spięć podbramkowych. Już na pierwszy rzut oka widać, że sędziowie stali się znacznie bardziej restrykcyjni (ostry faul to 75% szans na kartkę). Akcje podbramkowe czasami przyprawiają o zawrót głowy, kiedy bramkarz i obrońcy usiłują zablokować nawet kilka dobitek z rzędu. Do załamania nerwowego mogą też doprowadzić błędy obrońców, którym teraz zdarza się podać piłkę dokładnie pod nogi przeciwnika.

TAKTYKA

Nie wystarczy już zwerbować do drużyny młodych leszczy i obserwować, który z nich się wyrobi na gwiazdę. O ile w CM2 można było w ten sposób dorobić się wielu tanich zawodników, to metoda ta nie skutkuje w CM 97/98. Zawodnik, którego cena na rynku pójdzie zdecydowanie w górę, nie będzie zadowolony ze zbyt niskiej płacy. Morale zawodnika zacznie więc spadać, a gdy osiągnie dna (Very Low), jego destrukcyjny wpływ na drużynę przyniesie prawdopodobnie więcej szkody, niż jego dobra gra pożytku. I wtedy jedyne, co pozostaje zrobić, to zaoferować mu kontrakt opiewający na znacznie większą sumę. Z tego też powodu zmieniono nastawienie graczy do długich kontraktów – teraz nawet młodego gracza można namówić na 6–7 letni kontrakt. Jeśli się sprawdzi, to i tak będziesz musiał zapłacić mu więcej, żeby dalej dobrze grał. Jeśli się nie sprawdzi, to zostanie ci na karku darmozjad, którego nikt nie będzie chciał odkupić – nawet za symboliczne 1000 funtów.



Podobnie jak morale zawodnika, o wiele większą zmiennością charakteryzuje się też jego forma. Dobrych graczy poznaje się więc nie tylko po statystykach, ale przede wszystkim po tym, czy potrafią utrzymać wysoką formę. Z tego też względu kupowanie zawodników stało się bardziej ryzykowne. Najbardziej zawieść można się na zawodnikach zagranicznych (mam na myśli graczy spoza Europy Zachodniej), gdyż ci muszą rozegrać przynajmniej 75% spotkań, by ich pozwolenie na pracę zostało przedłużone. Ta restrykcyjna zasada wysoce zniechęca do poszukiwania graczy poza Unią Europejską, tym bardziej, że zawodnicy z innych krajów UE nie są już traktowani jak cudzoziemcy.

Jak widać, rynek transferów stał się znacznie trudniejszy i wymagający większej uwagi. Generalna zasada jest obecnie taka, by pierwszy kontrakt zawierać na jak najkrótszy okres (np. na rok) i zmienić go na jak najdłuższy, gdy zawodnik potwierdzi swoje duże możliwości.

W sferze taktyki boiskowej również dokonano kilku zmian. Wyeliminowane zostały błędy programowe, które umożliwiały rozstawienie zawodników w niemal niezwyciężoną formację. Dokonano także kilku zmian w przykładowych ustawieniach (zupełnie inaczej wygląda „Counterattack", „3-5-2" czy „4-4-2 Attacking") i dodano ciekawą formację „3-1-3-3". Ze zmian pozaboiskowych koniecznie trzeba odnotować większą aktywność dyrektorów klubu, którzy już nie będą cię chwalić za byle co. Najważniejsza jednak jest możliwość rozbudowy stadionu – decyzję o tym podejmują szefowie klubu, jeśli mecze cieszą się bardzo dużą popularnością (prawie 100% zajętych miejsc) i klub posiada wystarczające rezerwy pieniężne – mowa tu o sumach rzędu kilkunastu milionów funtów.

Pejotl

Eidos

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE **CENA: –PC**
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS **Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM**

OCENA: 8/10



SKI RACING

Sporty zimowe cieszą się w Polsce olbrzymią popularnością, czego dowodem może być coraz większy tłok na stokach w sezonie. Część amatorów białego szaleństwa wyjeżdża z tego powodu do kurortów z bogatszą infrastrukturą, o mniejszym zagęszczeniu turystów. Pomimo to niezmienny pozostaje jeden fakt – nie każdego stać na taką formę rozrywki, która zaczyna być wypierana wśród młodzieży przez bardziej czaderski snowboard. Dla desperatów oraz tych, którzy nie potrafią żyć bez nart, SIERRA wypuściła symulator poczynań prawdziwego narciarza SKI RACING w cyklu gier sportowych FRONT PAGE SPORTS. Do tej pory ukazały się w tej serii golf oraz futbol amerykański, które z racji abstrakcyjnej tematyki nie spotkały się z większym zainteresowaniem w Polsce. Moim zdaniem podobny los spotka i tę grę, choć z kilku innych powodów.

SKI RACING należy określić jako symulator zjazdów narciarskich. Do dyspozycji gracza jest sześć najpopularniejszych i najznamienitszych tras zjazdowych na świecie. Są wśród nich europejsko-amerykańskie rodzynki, na których odbyły się zimowe olimpiady. Jeśli do tego dodamy 5 rodzajów zjazdów (slalom gigant, super gigant itd.), to w sumie otrzymamy 30 rodzajów potyczek. Autorzy gry zarzekają się, że każda trasa odwzorowana została z największą dokładnością, z uwzględnieniem najdrobniejszych szczegółów, nachylenia stoku oraz warunków klimatycznych. Ma to na celu podkreślenie symulacyjnego charakteru gry. W praktyce wygląda to trochę inaczej, ponieważ po starcie musisz jak najprędzej zjechać na dół bez skuchy. Do tego wykorzystujesz klawisze sterujące oraz kilka przycisków pomocniczych, służących do odpychania, skakania, kucania itd. Gdyby nie te klawisze dodatkowe, w życiu bym nie powiedział, że można tę grę nazwać symulacją. Przy trudniejszych zjazdach musisz z nich korzystać ze względu na olbrzymią trudność w manewrowaniu.



Sterowanie narciarzem wymaga technicznego podejścia, którego zwykły laik musi się nauczyć. Dla opornych autorzy zaserwowali kilka filmików poglądowych z udziałem gwiazdy Picabo Street. Dzięki nim zapoznajesz się z tajnikami sztuki narciarskiej, niedostępnymi dla zwykłego szaraka. Na początku byłem tym zafascynowany, jednak z czasem znudziły mi się te bajery, bo to nie one stanowią o wartości gry.



Oprócz trudności w sterowaniu grę charakteryzuje olbrzymia dynamika. Decyzje musisz więc podejmować natychmiastowo, niemalże instynktownie. Pomimo tych, wydawałoby się, zalet, gra jest nudna jak flaki z olejem, ponieważ nic praktycznie się nie dzieje. Wszędzie dominuje biel, brak szczegółów graficznych i jednostajny szum. Narciarze z krwi i kości orzekną, że właśnie o to chodzi; ale przecież gra taka być nie może. Nudę ratują dodatkowe, opcjonalne kontrolery, kierownice, joye itd., które potęgują wrażenia zjazdowe, wywołują drgania, ale to też tylko chwilowy entuzjazm.

W reklamach prasowych SIERRA zwraca uwagę na doskonałą grafikę 3D. Długo się przyglądałem kooperacji procesora z kartą graficzną, ale nic specjalnego nie ujrzałem, za wyjątkiem całkiem fajnie zrobionego narciarza i kilku detali. Nawet akceleratory z chipem 3Dfx wiele nowego nie wnosiły, oprócz płynnej animacji, która na zwykłym P133 przy największej ilości detali jest żałosna. Lepiej, gdy pobawimy się warunkami pogodowymi. Zdarza się wówczas, że mniej widzisz, jest bardziej złowieszczo, ale na tym kończy się urok.

Podoba mi się wykorzystanie kilku widoków dostępnych w grze. Najfajniejszy jest według mnie ten z oczu narciarza, lecz w praktyce nie sprawdza się najlepiej. Za to bardzo ciekawie wypada opcja powtórek, która umożliwia praktycznie wszystko. Jeśli coś było dla ciebie niejasne lub tego nie widziałeś, teraz stanie się oczywiste. Jakby tego było mało, możesz zmontować własny filmik! Interesująco prezentuje się edycja narciarza – wybór nart, stroju itd. Szalonej jeździe akompaniuje całkiem przyjemna muzyczka i realistyczne dźwięki szusowania.



Moim zdaniem gra jest przeznaczona dla bardzo wąskiego grona fanatyków, którzy kupują wszystko, cokolwiek ma związek z nartami. Absolutnie nie nadaje się dla przeciętnego gracza, który wymaga szybkiej i intensywnej rozrywki. Poza tym samo granie jest trochę syntetyczne, plastikowe, zupełnie bez polotu.

Wicik



Sierra

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –oo
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 4/10



BALLS OF STEEL

Już dosyć dawno nie opisywaliśmy żadnych pinballi. Ostatnio jednak razem z Von Radkovitschem zachorowaliśmy wspólnie na tę samą chorobę. Zapewne od razu pomyśleliście o QUAKE. Otóż nie. Kiedy cała redakcja (raptem 3 osoby – przyp. red.) po godzinach pracy rozkoszowała się bieganiem w sieci i strzelaniem sobie w plecy, my z wypiekami na twarzy odbijaliśmy kuleczki. Po tygodniu gry osiągnęliśmy kompromis, tzn. uzgodniliśmy, że ja jestem lepsza na jednych planszach, a on na innych. Jest mniej więcej remis i dlatego na razie ogłosiliśmy rozejm. Zapewne będzie trwał do pojawienia się nowego pinballa.



BALLS OF STEEL przypadł nam do gustu. I to bardzo. Między innymi dlatego, że w ofercie 5 fliperów, każdy znajdzie stół dla siebie. Dla osób lubiących szybkie akcje polecam Firestorm, gdzie odgrywasz rolę członka grupy antyterrorystycznej tropiącego podkładacza bomb. Dla miłośników s–f i fantasy, świetne są Mutation i Barbarian, a dla wielbicieli naprawdę mocnych wrażeń Darkside i Duke Nukem. Do każdego ze stołów dołączona jest historyjka opisująca jaką postać odgrywasz i jakie stoi przez tobą główne zadanie. Dzięki temu czujesz, że oprócz uderzania łapkami w kulki, robisz coś pożytecznego (np. uwalniasz świat od obrzydliwych obcych). Stoły powinny się spodobać raczej nieco starszym graczom, bo zarówno tematyka jak i klimat rozgrywki są dość mroczne. Mimo kolorowej grafiki, nawet najbardziej rysunkowa plansza – Mutation, nie jest zbyt dobra dla dzieci.



Na stołach jest wiele miłych dla oka bajerków, a odkrycie, gdzie najlepiej wstrzelić kulkę nie jest trudne, zwłaszcza, że można skorzystać z opisów. A atrakcji jest naprawdę wiele, np. pożerające kulki potwory czy wyciągniki. Każdy stół jest opracowany bardzo ładnie pod względem graficznym. Do zwykłego uderzania łapkami dołączono także elementy zręcznościowe, np. układanie helisy DNA składającej się tylko z dobrych kawałków, czy modyfikacja znanej gry w trzy karty, którymi jesteś nagradzany po wbiciu kulki do jakiegoś specjalnego miejsca. Od czasu do czasu można się także zmierzyć z większą ilością kulek jednocześnie i wtedy człowiek żałuje, że nie ma kilku par oczu. Kulka przez większość czasu przesuwa się szybko i płynnie, aż czasem za nią nie nadążamy.

Dźwięki uatrakcyjniają rozgrywkę i są naprawdę nieźle wkomponowane w kawalkady rykoszetów. Można to powiedzieć zarówno o muzyce przygrywającej w tle, jak i o specjalnych dodatkach, od ostrych tekstów Duke Nukema zaczynając, a na wyciu syren w Firestorm kończąc.

INTERNAUTOMANIA

Masz do wyboru cztery poziomy trudności: Novice, Regular, Arcade lub Tournament. Różnią się one ilością kulek (szkoda, że nie można jej ustalać samemu) oraz ilością ułatwień. I tutaj jest wpływ wszechobecnego Internetu. Jeżeli zagrasz w trybie Tournament, będziesz mógł znaleźć się w światowym rankingu maniaków BOS i zmierzyć się z najlepszymi. A nic tak dobrze nie dopinguje, jak małe wyzwanie bliźnich (my z Von Radkovitschem wiemy o tym bardzo dobrze).

Do gry dołączono także spis kilku cheatów, które można wypróbować, chociaż wtedy nie trafi się do Internetu. Oszustwo jak zwykle nie popłaca. Można też poszperać na stronie internetowej, gdzie mają się pojawić różne dodatki uprzyjemniające zabawę.



Niekiedy pewne momenty gry są trochę brutalne (np. zestrzeliwanie obcych) i dlatego zapewne wprowadzono możliwość założenia hasła, które uniemożliwi dostęp do niektórych stołów dzieciom.

BALLS OF STEEL to dobra, staranna robota ładnie oprawiona graficznie i muzycznie. Można wybrać stół mieszczący się na całym ekranie albo przesuwalny i tylko troszeczkę szkoda, że nie można wybrać opcji 3D. Ten pinball może się spodobać wielu osobom, bo rozrywka jest wysokiej jakości, a każdy może znaleźć tu coś, co tygryski lubią najbardziej. Mam nadzieję jakoś pokonać Von Radkovitscha na wszystkich planszach...

Krupik



GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: –.ºº
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 54

OCENA: 7/10

PANDEMONIUM 2





Trójwymiarowe platformówki już od jakiegoś czasu goszczą na PeCetach. Kolorowe, ładne, dynamiczne – czego chcieć więcej? Oczywiście komputera, który to wszystko udźwignie.

W roku Sera, tak jak przepowiedział prorok Węszynos w Księdze Przypraw, Kometa Nieskończonych Możliwości powróciła na niebo Lyru, przepełniając powietrze zapachem pieprzu. W ciemnych komna-



tach, przy zgaszonych świecach, szeptem mówiło się o sile natury zaklętej w jej sercu. Ta kosmiczna bryła lodu stanowić miała nieskończone źródło czystej magii. Ktokolwiek ją posiądzie, zdobędzie potężną moc. Jak było do przewidzenia, szybko znalazło się kilku śmiałków, którzy zapragnęli rządzić światem.

PAJAC I NIMFA ATAKUJĄ

Pierwszym śmiałkiem jest Fargus. Ten osobnik wygląda jak pajac o IQ nie przekraczającym temperatury pokojowej. Wiązanie sznurowadeł to dla niego duży wysiłek, ale ze zrobieniem termonuklearnej bomby z przedmiotów domowego użytku powinien poradzić sobie w 15 minut.

Drugim kandydatem jest Nikki – młoda nimfa, która wyruszyła w drogę, by zdobyć to, czego pragnie najbardziej, czyli sławę, bogactwo i władzę. Urosła akurat na tyle, by mieć własne zachcianki, a że nie należało do nich czytanie toczonych przez robaki ksiąg magicznych, postanowiła skrócić sobie drogę do kariery i zainteresowała się kometą. Dzięki niej ma zamiar stać się największym arcymagiem.



Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie plan niebrzydkiej, ale farbowanej królowej Zorrschy. W dużym skrócie: pragnie komety, a królowe z reguły dostają to, czego chcą. Gdyby ją zdobyła, mogłaby zrealizować swoje spaczone wizje nowego porządku w całej krainie. Wszystko w rękach Fargusa i Nikki.

Całe szczęście gracz nie jest do końca skazany na granie jedną postacią, można bowiem przełączać się pomiędzy dwójką bohaterów po ukończeniu każdego poziomu. Ma to spore znaczenie, gdyż część poziomów zdecydowanie łatwiej jest pokonać, kierując poczynaniami Fargusa, natomiast na pozostałych lepiej radzi sobie Nikki. Fargus włada (z dużym rozmachem) błazeńskim berłem, które rzucone pozbawia głowy nawet największych twardzieli. Za to Nikki jak nikt potrafi fikać w powietrzu, zupełnie jakby trafiała na niewidzialne stopnie.

Przeciwników jest wielu i w większości przypominają oni skrzyżowanie ryby z rzymskim legionistą. Ale nie tylko oni uprzykrzają nam życie. Spadające z góry kamienie, przepaście bez dna, kolce – to tylko niektóre z przeszkód. Nie można przecież zapominać o złośliwie zaprojektowanych poziomach.

Zadanie gracza polega na zebraniu jak największej ilości kolorowych pieniążków, które otwierają drogę do bonusowych poziomów oraz, oczywiście, na znalezieniu drogi do wyjścia, co nie zawsze jest łatwe. Gra się miło i dynamicznie, bez zbędnych stresów – nawet upadek z dużej wysokości można przeżyć.

Początkowo gra wydaje się banalnie łatwa, ale z czasem stopień trudności rośnie. Tym bardziej więc kłopotliwe staje się odczucie braku pełnej kontroli nad postacią – jej ruchy są nieco bezwładne. Dochodzi do tego dosyć zwodne sterowanie, zwłaszcza dla tych, którzy przyzwyczaili się do gier w pełni trójwymiarowych.

KOLORKI

Od strony graficznej, PANDEMONIUM 2 nie ma rywali w swojej kategorii. Trzeci wymiar dodaje grze atrakcyjności i wpływa na stopień skomplikowania rozgrywki. Dzięki temu możliwe stało się stworzenie plansz ciekawszych i bardziej różnorodnych. Jednak z drugiej strony, można poruszać się tylko w lewo lub w prawo, więc ten trzeci wymiar jest trochę dla picu. Dynamikę akcji nadaje ruchoma kamera, ukazująca sytuację z najciekawszych punktów widzenia.

Są tacy, którzy porównywali PANDEMONIUM 2 do TOMB RAIDERA, zapewne ze względu na tańczącą kamerę i trójwymiarowe środowisko. Ale bez przesady, nie można porównywać zręcznościówki do przygodówki. PANDEMONIUM 2 jest grą o wiele prostszą, choć wymagającą większej zręczności.

Oprawa muzyczna jest niezła, dopasowana do akcji, choć dźwięk towarzyszący zagarnięciu monety



(a jest ich wiele) może po jakimś czasie denerwować.

Gra wydaje się idealna dla młodszego grona graczy. Takiej platformówki jeszcze nie było. Ostrzegam jednak, że gra ma nieco wygórowane, moim zdaniem, wymagania sprzętowe. Do uruchomienia niezbędna okazuje się karta oparta na chipie Voodoo.

Merlinek





Crystal Dynamics/BMG

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: -

TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY

PC WIN'95/3Dfx Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 52

OCENA: 7/10





BUGRIDERS

W krainie Entymion zaczął się turniej nad turniejami. Wielki władca imperium, Leptus leży na łożu śmierci. Najdzielniejsi spośród szlachty stają do walki o tron. Nagrodą dla zwycięzcy ma być panowanie nad dwudziestoma hrabstwami i ocalenie życia, bo pokonani śmiałkowie muszą zginąć. Ten turniej to wyścig na wierzchowcach, którymi są olbrzymie owady...

FLY ON THE SCREEN

Powyższym wstępem rozpoczynam recenzję gry tak nowatorskiej, jak nieciekawej. W turniejowych szrankach dosiadasz jednego spośród ośmiu wielkich robali – muchy, ważki czy grubego chrabąszcza. Chrabąszcz jest potężny i wytrzymały na uszkodzenia, ale za to powolny, inny z kolei owad, przypominający trochę naszą jentkę, wprost przeciwnie – szybki i zwrotny, ale za to słaby. Reszta to owady średnie.



Wybierając jednego z nich, wcielasz się w postać dżokeja czy tresera zasiadającego na grzbiecie insekta. Ścigać się przyjdzie w trzech trybach. W pierwszym, jako kandydat do stołka masz wygrać kolejne etapy i dolecieć do celu, czyli sławy, władzy oraz pieniędzy. Druga możliwość to „exterminate", coś dla tych, którzy gdzieś mają ducha sportowego, a lubią po prostu eliminować rywali dosłownie. Jeśli strącisz wystarczającą ilość tałatajstwa na skrzydlatych paskudztwach, to przechodzisz dalej. Ostatnia możliwość to rywalizacja z czasem. Jeżeli nie zmieścisz się w limicie czasowym, to odpadasz i klops.

SMACK YOUR BITCH UP !

W trakcie gry akcję obserwujesz od strony odwłoka, czyli od tyłu (to dla tych kiepskich z biologii), widząc swojego dżokeja i wierzchowca w całej okazałości. Ponieważ wszystko odbywa się w powietrzu, możesz sterować nie tylko na boki, jak łatwo się domyślić. Tu również powinieneś koordynować ster wysokości, aby nie wpaść na jakiś wystający element krajobrazu. Wskaźnik poziomu paliwa czy poziomu uszkodzeń znany z innych wyścigów został zastąpiony wytrzymałością twojego owada. Za pedał gazu posłużyła wiklinowa rózga, przy pomocy której smagasz pupila. Proste, ale działa. Nie możesz jednak przesadzić, bo za szybko go zmęczysz i nici z wygranej.



Warto przelatywać przez wiszące w powietrzu pierścienie, co w trybie eksterminacji daje nowe rodzaje broni, w pozostałych dwóch dodaje cennego czasu. Wszystko byłoby dużo lepsze, gdyby BUG RIDERS pozostawiała możliwość swobodnego lotu po wygenerowanym, trójwymiarowym świecie, a tak nie jest. Pokonując kolejne okrążenia, zmuszony zostajesz do trzymania się wyznaczonej przez komputer drogi i bez względu na to, w którą stronę będziesz chciał skręcić, ekran i tak zawsze ściągnie cię gdzie zechce. Niestety, ogranicza to stopień interaktywności. W sumie jest sześć krain nad którymi będziesz latał. Obszary królestwa ciągną się od wybrzeża, poprzez gęste lasy i bagna aż do terenów górzystych, a im dalej w górę, tym mniej jest otwartej przestrzeni, czekają cię natomiast przeloty przez ciasne jaskinie czy wąskie kaniony. W momencie kampanii, każdy z obszarów podzielony jest na trzy etapy, w których trasa zostaje sukcesywnie zmieniana i utrudniana. Daje to razem osiemnaście różnych torów, co jest liczbą niemałą.





CRAP RIDERS

Gierka wykonana jest bardzo ładnie dzięki współpracy z Voodoo zachowuje płynność na P133 oraz zapewnia śliczne efekty, jak rozmyte teksturki i przezroczyste skrzydła owadów. W Direct3D nie wygląda już tak okazale i znacznie traci na płynności. Jeżeli chodzi o dźwięk, to jest po prostu średni. Autorzy dobrze oddali bzyczenia oraz inne tego typu dźwięki, nie zaskakując niczym specjalnym.

Pomimo ładnego wykonania i dość dużej oryginalności pomysłu, gierka nie przypadła mi do gustu. Na pewno nie jest to typowy wyścig, czyli żadna rewelacja dla fanów prędkości. Na pewno nie jest to przygodówka third person, a już na pewno nie symulacja. Ładna oprawa plus stosunkowo długi okres okładania batem swojej „bestii" sprawiają, że można dłużej pograć. Mnie jednak znudziła się, bo nie zawiera żadnego elementu, który wyróżniałby ją spośród zalewu tak wielu tytułów.



Joseph

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC – LEM | CENA: -,90
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/NT 4.0 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 4/10







INCOMING

I nadszedł dzień, w którym Obcy postanowili podporządkować sobie Ziemię, eksterminując wszystkich żyjących w spokoju i pełnej harmonii ludzi. Oddziały Ziemskie zostały postawione w stan pełnej gotowości bojowej i aby nie czekać z założonymi rękami na przybycie floty nieprzyjaciół, postanowiły działać. A pośród nich znajdował się ON – zwykły żołnierz, który jeszcze nie wiedział, jak wielką i zasłużoną dla ludzkości rolę przyjdzie mu niedługo odegrać.

Fabuła INCOMING nie jest może najoryginalniejsza, ale jest wystarczająco dobra, aby na jej podstawie spreparować strzelaninę górnych lotów. Pojazdy, którymi przyjdzie nam kierować, można podzielić na trzy typy: stacjonarne, jeżdżące i latające. W tym pierwszym przypadku gracz obsługuje gigantyczne działo, które zawsze czuwa nad bezpieczeństwem macierzystej bazy. Można też kierować nowoczesnym i szybkim czołgiem, który w przeciwieństwie do innych gier potrafi podjechać pod bardzo stromą górę. Wreszcie na koniec autorzy oddają do dyspozycji pojazdy latające, a więc śmigłowce i myśliwce, które niestety nie oddają w sposób zadowalający uczucia pędu.

Oprócz oczywistych różnic wizualnych, pojazdy pozostają podobnie proste w sterowaniu, podobnie też strzelają, co w przypadku strzelaniny nie powinno nikogo dziwić czy też irytować. Nieprzyjaciele pojawiają się regularnie, całymi hordami. Do odnalezienia ich służy radar i pomocna strzałka, która pokazuje kierunek, w którym należy się jak najszybciej udać, aby odpalić rakiety. Aby lepiej widzieć, co dzieje się na polu walki, można skorzystać z kilku kamer, litościwie pozostawionych przez autorów. Tak naprawdę, jak zwykle, przydają się tylko dwie – z wnętrza i z tyłu pojazdu.



Rozgrywka została podzielona na cztery światy, różniące się od siebie kolorami tekstur oraz budowlami. Przejście do następnego świata jest ukoronowaniem szeregu misji bojowych, które należy wypełnić z pozytywnym skutkiem. Gra nie jest trudna czy też frustrująca – wszystko jest tu jasno podane na talerzu, zaś nieprzyjaciele wykazują zadziwiającą tępotę i praktycznie nie zwracają uwagi na skradający się po cichu pojazd jedynego słusznego obrońcy ludzkich praw do życia. Misje są niezbyt zróżnicowane (zestrzel wszystko, co się rusza) i po chwili zaczynają być monotonne, podobnie jak powtarzający się krajobraz.

Grafika w INCOMING prezentuje się znakomicie, choć raczej można tu mówić o efektach graficznych niż o samej grafice. Trójwymiarowy świat składa się z konkretnej liczby obiektów i tekstur, ruszających się w miarę szybko i płynnie do czasu... no właśnie. Wszystko jest płynne do czasu, aż pojawią się eksplozje i efekty świetlne wystrzałów. Fascynacja autorów kolorami, obecna choćby w QUAKE 2, ma także i tutaj swoje miejsce – tęczowe eksplozje na ekranie można oglądać przez bardzo długi czas i za każdym razem cieszyć nimi oko. Na przykładzie tej gry widać też wyraźnie, że sam akcelerator Voodoo nie wystarczy, aby wszystko chodziło szybko i płynnie. Oprócz tego dobrze jest, jeśli autorzy gry posiadają umiejętności kodowania, zaś swe dzieło optymalizują pod kątem aktualnie obowiązującego standardu. Dlaczego o tym mowa? Dlatego, że INCOMING czasem potężnie „chrupie” nawet na Voodoo, a widok drastycznie rwącej animacji



wyświetlanej przez, jakby nie było, najpopularniejszy i podobno potężny akcelerator graficzny wprawia w zakłopotanie. Nasuwają się tu dwa wnioski, z których tylko jeden jest prawidłowy. Albo autorzy INCOMING przedobrzyli, dorzucając na siłę multum efektów graficznych, które nie powinny się tu znaleźć, albo też obserwujemy początek końca pierwszego Voodoo, które się właśnie „wypala”. Efekty dźwiękowe, jak to na ogół bywa w strzelaninach, to oczywiście strzały i wybuchy. Czasem też przypomni o sobie komputer pokładowy, przemawiając miłym, żeńskim głosem.

INCOMING mogło być przebojem, pozostawiającym w tle wszystkie inne strzelaniny na PC. Niestety nie jest, z powodu przeładowania gry efektami wizualnymi, którym nie jest w stanie sprostać nawet potężny akcelerator graficzny, oraz zanudzania gracza podobnymi do siebie misjami, nieinteligentnymi przeciwnikami czy wreszcie przeciętnymi walorami. Tej grze brak tego, co stało się choćby udziałem EXTREME ASSAULT – związku rozgrywającej się na ekranie akcji z reakcjami gracza. A szkoda, bo po tym tytule miłośnicy strzelanin mogli sporo sobie obiecywać. Nie zmienia to jednak faktu, że INCOMING jest w dalszym ciągu atrakcyjną pozycją na rynku PeCetowych shooterów i z pewnością znajdzie amatorów, którzy wybaczą mu te niedogodności.



Gulash

Rage

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY   CENA: –,ºº
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95,3Dfx   Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 6/10







CHASM THE RIFT

W erze QUAKE, komputerowi przeciwnicy przenieśli się do trzeciego wymiaru. CHASM THE RIFT nie ustępuje na tym polu słynnemu poprzednikowi, a nawet posuwa się o krok dalej. Okazało się bowiem, iż i czwarty wymiar naszej rzeczywistości jest zagrożony najazdem złożonych z kolorowych pikseli wrogów. Mowa oczywiście o czasie, czwartej współrzędnej. Z niewytłumaczalnego powodu na Ziemi zaczęły pojawiać się tunele czasowe, które jak to zwykły robić tunele czasowe, połączyły różne czasy: teraźniejszość z przeszłością i przyszłością. Co gorsza, z tuneli tych zaczęły wychodzić nie pasterki z owieczkami, tylko najobrzydliwsze i najokropniejsze stworzenia jakie kiedykolwiek zamieszkiwały Ziemię. To nie wszystko. Owe stworzenia, już i tak niebezpieczne, uległy mutacji, przez co stały się jeszcze groźniejsze. Plugastwo z wszech czasów postanowiło właśnie w teraźniejszości urządzić sobie krwawą zabawę. A ty, oczywiście, musisz temu zapobiec.

CO W ŚRODKU

Misje poprzedzone są szczegółowymi odprawami tworzącymi wątek fabularny gry. Trudno powiedzieć, czy wychodzi jej to na dobre, czy nie. Nie po to gra się w strzelaniny, by przez kilka minut słuchać gadania. Przecież i tak wszystko sprowadza się do jednego – krwawej jatki. CHASM THE RIFT składa się z czterech epizodów, podzielonych następnie na cztery poziomy, czyli jak podpowiada elementarna matematyka, razem jest ich 16. Jak to zwykle w grach tego typu bywa, na czwartym poziomie każdego epizodu czeka na nas większa uciecha niż zwykle. Cóż to może być? Podpowiem: duży, gruby, brzydki i wyjątkowo zły boss, czyli gościu, któremu wydaje się, że tam rządzi. Oczywiście trzeba go posłać do piachu, zanim on to uczyni z bohaterem.

Największą gratką jest oczywiście poziom szesnasty, w którym trzeba wymienić kilka salw z Sędzią Czasu – gościem odpowiedzialnym za cały ten bałagan z tunelami czasowymi. Jest on dwa razy większy, grubszy i brzydszy od reszty bossów, a rozmawiać się z nim nie da. Nawet nie ma o czym. Kiedy zostanie już z niego tylko wspomnienie, można spokojnie wyłączyć komputer, wziąć głęboki oddech i wrócić do życia w społeczeństwie.

Dla tych, którym wrażeń było mało, przygotowany został edytor poziomów. Jest to prawdziwe pole do popisu dla graczy z bujną fantazją i orientacją przestrzenną. Tych, którzy praktykowali projektowanie własnych poziomów wcześniej, nie trzeba przekonywać, ile to daje satysfakcji. Później można choćby zmierzyć się z kolegą na swoim terenie czy zaprojektować swoją szkołę w celu jej późniejszej pacyfikacji.



CO KTO WOLI

Cechą wyróżniającą CHASM THE RIFT z nieprzebranej rzeszy podobnych jest możliwość wykańczania wroga kawałek po kawałku. Można mu na przykład najpierw odstrzelić lewą rękę, potem prawą, a potem, by się nie męczył, strzelić między oczy. Pełna dowolność, choć najlepsze efekty daje odstrzelenie głowy już na wstępie. Do tego celu oddano kilka rodzajów broni na usługi graczy. Chyba najbardziej pomocna w tym procederze jest broń wystrzeliwująca samonaprowadzające noże obcinające kończyny. Granatnik od razu rozsadza przeciwników na drobne kawałki, więc nawet nie ma czego zbierać. Przewagę nad hordami praludzi, ludzi, potworów i Obcych można uzyskać zbierając różne artefakty, zazwyczaj dobrze pochowane. Zaczynają się one od standardowych apteczek, zbroi i magazynków aż po takie, dające chwilową niewidzialność czy nieśmiertelność. Przydatne jest, zwłaszcza w szale bitewnym, urządzenie odbijające rakiety, dyski i strzały przeciwników.

Dopracowanie detali w grze trzyma się w normie. Trzaskające na wietrze okno, owady latające wokół palącej się lampy – małe, a oko cieszy. Czasami leje deszcz, innym razem niebo jest pogodne i widać księżyc w pełni. Nieraz pada śnieg, widać jak wiatr rozwiewa dym i strzelają iskry. Wszyscy przeciwnicy, tak samo jak i reszta obiektów, rzucają dynamiczne cienie. Dookoła latarni rozlewa się jasna poświata, która gaśnie, jeśli strzeli się do latarni. Wtedy wokół robi się ciemniej. Wszystkie krzyki, piski, skomlenia oraz cała masa innych, nieartykułowanych dźwięków wdzięcznie oddają atmosferę gry, a muzyka odgrywana ze ścieżki audio płyty doskonale dopełnia całości.

Czy warto zapoznać się w CHASM THE RIFT? Gra nie zawiera błędów, co więcej, pod wieloma względami przewyższa QUAKE'A. Jedynym jej mankamentem jest data ukazania się na rynku. Przy obecnej konkurencji, pomimo swoich niewątpliwych atutów, wypada mało przekonywająco, rzec by można, średnio. Mimo to, dla maniaków tego typu gier jest to pozycja ważna.

Merlin







Megamedia Corp.
DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: 155⁰⁰
PC DOS/WIN'95 Min. 486DX4 100, 16 MB RAM
DEMO: CD 50
OCENA: 6/10



Baczność kadecie!!! Wydaje ci się, że wiesz wszystko, że nikt nie może się z tobą równać, ale tak naprawdę jesteś nikim. I będziesz miał niejedną okazję, by się o tym przekonać. Niech szczęście nowicjusza nie wywołuje uśmieszku wyższości na twojej twarzy, bo niedługo się on tam utrzyma. To jest wojna i nie ma tu miejsca na szczeniackie popisy. Zapamiętaj to dobrze, bowiem od ścisłego wypełniania rozkazów zależeć będzie życie twoje i innych. Pilot myśliwca myli się tylko raz.

Tak po raz kolejny zaczyna się kariera w którychś z rzędu Galaktycznych Siłach Ludzkości. Szkoda tylko, że facet nie przyjmował referencji z X-WING czy PRIVATER. Obyło by się wtedy bez nudnego, dobrego dla żółtodziobów treningu. Już instruktor powie ci, co o tobie myśli i do czego się nadajesz. Oblejesz misje – będzie truł, zaliczysz, też ci nie pożałuje. Jedynym sposobem na pozbycie się gości jego pokroju jest awans. Co za miłe słowo – awans. Żeby jednak dochrapać się tego kapitana swoje trzeba przelatać. Nie, to nie jest takie złe. Jak się dobrze poszuka, to znajdzie się i kilka dobrych stron – przebieg służby może być wyjątkowo barwny. Możliwe jest wszystko, łącznie ze zmianą barw klubowych.









FORCED ALLIANCE



FORCED ALLIANCE najwięcej pochwał zebrał za niespotykaną dotąd w grach tego typu, możliwość ingerencji gracza w przebieg wydarzeń. Mając wystarczająco wysoki stopień, można decydować z kim będzie się walczyć i gdzie. Twórcy gry zapewniają, że żadna decyzja, po której będzie się jeszcze żyło, nie będzie błędna. Innymi słowy, nie można trafić w ślepy zaułek bez wyjścia, co jest cechą nie do pogardzenia.

Dla tych, którzy jeszcze się nie domyślili, FORCED ALLIANCE jest symulatorem gwiezdnych myśliwców. Oczywiście lata się w każdym po kolei, nie we wszystkich naraz. Określenie „symulator" jest tu nieco zbyt szumne. To, czym ta gra jest, lepiej oddaje stwierdzenie: kosmiczne walki prowadzone w pierwszej osobie. Określenie to, wbrew pozorom, ma nawet swoje logiczne wyjaśnienie. W FORCED ALLIANCE, wzorem z PRIVATER, wprowadzone zostały dialogi pomiędzy graczem i innymi postaciami. W ten sposób gracz zaangażowany jest bezpośrednio w świat gry, jest jego częścią. Szkoda tylko, że rozmowy sprowadzają się do klikania na wcześniej przygotowanych pytaniach – nie można się z nikim pokłócić czy okazać komuś swoją niechęć. Odzywanie się nie jest jednak obligatoryjne, a jedynie rozbudowuje fabułę. Nie każdego musi interesować kto z kim i dlaczego walczy, choć prawdę powiedziawszy, warto by to wiedzieć. W końcu ryzykuje się w tym konflikcie co nieco, a przyjdzie taki czas, że będzie trzeba samemu ustalać strategię...





Gra jest raz banalnie łatwa, a za chwilę nie do przejścia. Wszystko sprowadza się do ścisłego wykonywania rozkazów. Jeśli kazali na odprawie nie atakować, to robić tego nie wolno. Pojazdy przeciwników są wtedy niezniszczalne. Kiedy jednak ma się pozwolenie na ich spacyfikowanie, akcja przebiega szybko i bez problemów.

Fabuła gry jest wielowątkowa i trzeba przyznać, nieźle przemyślana, lecz nie obyło się bez drobnych wpadek. Ciekawą możliwością jest zmiana stron konfliktu, których jest kilka. Gra wpada na szczegółach, które rujnują cały misternie zbudowany efekt. Wystarczy przyjrzeć się sposobowi przyznawania awansów, który nie ma pokrycia z rzeczywistym przebiegiem służby. Trochę denerwował mnie fakt, że niezależnie od osiągnięć, wszyscy chwalili mnie w bazie, wmawiając, jaki to ze mnie szczęściarz i wspaniały pilot.

Grafika jest przeciętna, choć gra współpracuje z akceleratorami 3D. Walki stacza się wśród kolorowych punktów przypominających bardziej wygaszacz ekranu niż przestrzeń międzygwiezdną. Perspektywa jest za to wzorowo zachowana – dalekie galaktyki i planety nie poruszają się wcale. Próba dolecenia do Ziemi, czy jej satelity spełzła na niczym. Szkoda, fajnie byłoby w symulatorze kosmicznym rozbić się o ziemię.

FORCED ALLIANCE jest z pewnością grą wartą uwagi, głównie ze względu na swoją nieprzeciętną fabułę. Gra ta już teraz dochrapała się wiernych wielbicieli i zapewne będzie ich stale przybywać. W Internecie chodzą słuchy, jakoby miała to być kolejna kultowa gra. Hm...

Merlin

Orbital Studios

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: -,⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. 486DX4 100, 16 MB RAM

DEMO: CD 50
OCENA: 5/10



Swego czasu w pismach komputerowych dużo miejsca zajmowały huczne zapowiedzi INTO THE SHADOWS - produkcji mającej zrewolucjonizować gatunek gier akcji. Tytuł ten ostatecznie nigdy nie wszedł na rynek, a pomysł trójwymiarowej kopaniny połączonej z eksploracją leżał odłogiem. Aż do dziś.



Londyn, koniec XIX wieku. Szalony naukowiec – Adam Crowley reaktywuje rozwiązaną dwa wieki temu organizację Brotherhood of Hecate. Jak zapewne już się domyślacie działalność tej grupy nie miała na celu wyrabiania gumowych kaczek czy czynienia innych równie trywialnych rzeczy. Organizację stworzono, by poprzez modyfikacje i łączenie żywych tkanek, wykreować potężnego nadczłowieka, który, a jakże, przejmie panowanie nad światem. Aby dotrzeć do wymarzonego celu, Adam Crowley wykonuje setki eksperymentów, tworząc przy tym niezliczone zastępy potworów. Poczwary wylegają na ulice Londynu i zaczynają nękać mieszkańców.

ODSIECZ

Ponieważ nie może być tak, że uczciwi obywatele giną z rąk parszywych mutantów, pojawiają się ludzie chcący uratować miasto. Jednym z nich jest Ignatius Blackward – duchowny wezwany przez tutejszą parafię. Długie lata swego życia spędził w podróży, walcząc z najbardziej nieziemskimi formami zła i zdobywając przy tym umiejętność posługiwania się licznymi językami, a także kolekcjonując obszerną wiedzę na temat okultyzmu, mrocznych rytuałów i tajemnej magii. Teraz uzbrojony w wielki drąg wyrusza na ulice Londynu eliminować panoszące się bestie. Drugą osobą wypowiadającą wojnę Braterstwu jest Nadia F. – Amerykanka, której ojciec – znany specjalista wirusolog – został w bestialski sposób zamordowany przez Crowleya. Odważna heroina z mieczem w ręku pragnie pomścić jego śmierć. Do gracza należy decyzja, którą z postaci poprowadzi zaułkami miasta do nieuniknionego triumfu.







Ignatius jest dość powolny, ale jako osobnik o dużej sile potrafi w krótkim czasie powalić oponenta. Nadia jest szybka i zwinna. To nie są nieznaczne różnice – one całkowicie zmieniają technikę walki. Taktyki stosowane przez jedną z postaci okazują się często całkowicie nieskuteczne dla drugiej.

NIGHTMARE CREATURES oferuje dwa poziomy trudności, zróżnicowane pod względem wytrzymałości potworów. Gra stanowi na tyle duże wyzwanie, by sprawiać satysfakcję, nie wywołując frustracji. Pewnym utrudnieniem jest brak możliwości nagrywania stanu gry w dowolnym momencie, tylko pomiędzy etapami.

LARA, KTÓRA KOPIE

Świat pokazywany jest z kamery podążającej za prowadzoną postacią, podobnie jak w TOMB RAIDER. Sposób jej ustawienia jest sprawnie dobierany, dzięki czemu możemy w spokoju skupić się na walce. Sterowanie jest w porządku – no może z jednym wyjątkiem: trudno wymierzyć właściwą odległość i kierunek przy skakaniu nad wodą czy przepaściami. Na szczęście z sytuacjami takimi nie spotykamy się szczególnie często.

Przejdźmy do głównego elementu NIGHTMARE CREATURES: walki. Interesującym rozwiązaniem jest sposób, w jaki twórcy zmuszają gracza do nieustannego zabijania. Oto bohater został poddany działaniu mikstury, która powoduje powolne osłabianie organizmu, gdy poziom adrenaliny we krwi spadnie do zera. Odpowiednio wysoki poziom możemy utrzymywać tylko poprzez systematyczne katrupienie monstrów.

Dostępne są dwa rodzaje ciosów, które wraz z blokiem i skokiem możemy łączyć w efektowne kombosy. Tradycyjne kopanie w przeciwnika jest w NIGHTMARE CREATURES tylko jednym ze sposobów eliminowania. Drugim jest po prostu pocięcie na plasterki – jednym ciosem! Efekt ten można osiągnąć używając któregoś z dwóch kombosów dezintegrujących lub poprzez zastosowanie specjalnego power up, powodującego, że każde uderzenie działa na wroga jak wielokrotne cięcie żyletką.

SZLACHTOWANIE

Przy takim masakrowaniu często zdarza się, że cięcie nie idzie przez tułów, ale trafia w którąś z kończyn ciała potwora. Następuje wtedy rzecz może niemiła ze względów praktycznych, ale za to bardzo efektowna i dająca mnóstwo satysfakcji: odcięcie kończyny! Możliwości są dziesiątki: usunięcie ręki, dłoni, nogi... Niektóre z bestii potrafią żwawo skakać nawet po utracie głowy!



Jest tu tylko jedna wada: stwory, po stracie dowolnej ilości części ciała, w ogóle nie zmieniają ani swego zachowania, ani sposobu poruszania się – zupełnie, jakby odcięcie kończyn nie robiło na nich większego wrażenia. Pozbawienie cholerstwa nogi nie daje żadnych zauważalnych korzyści, a przy tym trudno uznać za coś naturalnego żwawo skaczący kadłubek pozbawiony z jednej strony zarówno kulasa, jak i ręki (nota dla sadystów: niestety po ucięciu obu nóg wszystkie maszkary automatycznie umierają). Lepiej jest z kończynami górnymi – lata potem taki dookoła bohatera i bezsilnie uderza nieistniejącymi rękami. Radziłbym jednak uważać z tego typu eksperymentami – większość świństwa potrafi jeszcze gryźć (przypomina to walkę króla Artura z Czarnym Rycerzem w filmie „Monty Python i święty Graal").

ZABIJANIE NA ODLEGŁOŚĆ

Jeśli przeciwnicy w danym momencie okażą się zbyt mocarni, można skorzystać z któregoś ze specjalnych gadżetów. Jest to np. wspominane już usprawnienie pozwalające na dezintegrowanie wroga jednym uderzeniem. Jest też spory zasób sprzętu pozwalającego na wybicie plugastwa na odległość: dwa rodzaje pistoletów, dynamit odrywający kończyny, a także dwa mniej permanentne unieszkodliwiacze: odbierająca zmysły miksturę oraz oślepiacz. Jest jeszcze pochodnia – rzuca się taką w grupę stworków, po czym patrzy jak jeszcze przez moment szkarady idą w kierunku gracza powoli przeobrażając się w garstkę popiołu. Zdecydowanie najefektowniejszy kąsek to zamrażacz potrafiący zrobić z najobrzydliwszej bestii kruchą bryłę lodu. I choć ciekły azot to popularny element gier komputero-

NIGHTMARE CREATURES

wych, to nigdzie do tej pory nie widziałem tak ładnego, półprzezroczystego lodu.

Zupełnie innym rodzajem dodatków są udoskonalenia broni. Dzięki nim można szybciej uporać się z natrętnymi mutantami. Zwiększa się też siła dezintegrująca zwykłego uderzenia z obrotu. Podstawowa broń tnie tylko zwykłe zombiaki, podczas gdy na czwartym poziomie udoskonalenia rozczłonkowuje nawet wytrzymałe pająki.

KOGO MOŻNA POCIĄĆ?

Bestiarium to kilkanaście perfekcyjnie przygotowanych maszkar. Spotkać tu można między innymi wstające po kilka razy z ziemi zombiaki, dziwnie kwiczące wielogłowe mutanty, ziejące ogniem pomioty piekieł i wymachujące swymi potężnymi mackami ośmiornice. Jest też trochę latającego świństwa, w tym nietoperze i hydry. To, co teraz wymieniłem, nie stanowi nawet połowy tego, co oferuje NIGHTMARE CREATURES. W dodatku każda poczwara jest całkowicie inna od pozostałych nie tylko pod względem wyglądu, ale także zachowania i sprawności ruchowej. Z tego powodu walka z każdym wygląda inaczej. Na tym polu NIGHTMARE CREATURES jest zwyczajnie perfekcyjny.

Jak na dobrą grę akcji przystało, co kilka etapów spotykamy się z jakimś dużym i niezbyt miłym panem. Podczas schadzek tych raczej nie ma monotonii: wszystkie etapy z bossami są od siebie całkowicie odmienne, choć faktem jest, że mogłyby być przy tym nieco bardziej grywalne.

LONDYN OCZAMI GRACZA

Różnorodność otoczenia mogłaby być ciut większa, szczególnie jeśli idzie o kolorystykę, ale i tak jest dobrze. Wśród penetrowanych lokacji znajdują się między innymi ZOO, doki portowe oraz cmentarz. Na niektórych poziomach oprawę uatrakcyjniają sugestywnie zrobione opady deszczu oraz śniegu. Gdzieniegdzie zalega mgła, a w końcówce gry często spotyka się zwalone drzewa, efektownie zżerane przez ogień.





Zdarza się, że na bohatera sypie się powała, albo że przeciwnicy perfidnie zrzucają nań stosy pudeł. Na jednym z etapów słychać dobiegające z dali przeraźliwie rżenie zarzynanego konia – chwilę później znaleźć można wilkołaka z apetytem grzebiącego w ścierwie zmasakrowanego zwierzęcia. Nastrój potęgowany jest przez doskonale dopasowaną muzykę – perfekcyjna atmosfera to jeden z najmocniejszych punktów NIGHTMARE CREATURES.

Niektóre elementy otoczenia dają się zniszczyć – głównie będą to okna oraz pudła, w których zwykle odnaleźć można wzmiankowane wcześniej, ułatwiające życie gadżety. Zdarzają się też zasłonięte deskami tajne przejścia.

NIGHTMARE CREATURES obsługuje Direct3D, jednak poprawnie działa tylko z lepszymi modelami dopalaczy. A co daje uruchomienie w trybie akcelerowanym, chyba nie muszę mówić.

CZY WARTO?

To nie ulega wątpliwości. 16 etapów rozgrywających się w mrocznej, gotyckiej atmosferze XI-wiecznego Londynu. Do wyboru dwie postacie i dwa poziomy trudności. Wyśmienita grafika, dobrze dopasowany, sugestywny dźwięk oraz olbrzymia doza satysfakcji płynącej z gry. Wszystko razem powoduje, iż nie tylko będziemy się świetnie przy produkcie KALISTO bawili, ale i gra nie znudzi się, nawet kilkukrotnie skończona. Nie ma się co zastanawiać – NIGHTMARE CREATURES to obowiązkowa pozycja dla miłośników gier akcji.

Banzai

Kalisto/Activision

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: -,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

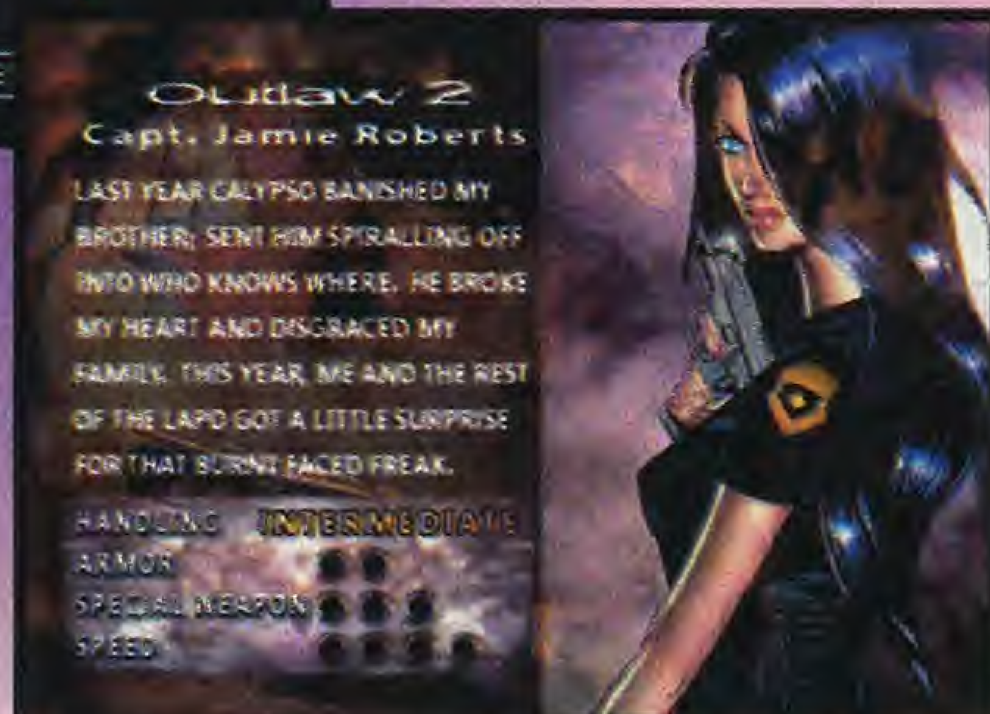
OCENA: 9/10











TWISTED METAL 2

Zespół SINGLETRAC pisze gry na PlayStation już od dwóch i pół roku. Na ich koncie znajdują się takie tytuły, jak WARHAWK, JET MOTO i obie części TWISTED METAL. W chwili obecnej wraz z grą CRITICAL DEPTH schodzą pod wodę, aby tam zrealizować swój pomysł na projekt jak najlepszej strzelaniny; tymczasem jednak na PC pojawiły się właśnie dwie konwersje gier tego zespołu. Dzięki TWISTED METAL 2 posiadacze PeCetów mają szansę dać na chwilę nura w świat konsol, który rządzi się zupełnie innymi prawami. Tam bowiem królują gry akcji, a TWISTED METAL 2 jest właśnie jedną z najlepszych gier zręcznościowych na PlayStation...

ŚWIATOWE TOURNEE

Choć znaczek „2" w tytule informuje, że WORLD TOUR jest sequelem, znajomość zdarzeń z części pierwszej jest tu całkowicie zbędna. Oto bowiem (jak zwykle) pewien szaleniec pragnie zniszczyć świat, zawładnąć nim... i uuuch....organizuje turniej dla jeszcze większych szaleńców, ceniących sobie nade wszystko ciasne wnętrze własnego pojazdu. Może jeszcze warto wiedzieć, że pojazdy, którymi poruszają się niesamowici jeźdźcy, to opancerzone i uzbrojone diabelskie maszyny na czterech (a czasem dwóch) kółkach, zaś zwycięstwo odnosi zawodnik, który najdłużej pozostanie przy życiu.

Zapomnijmy jednak o bzdurnej legendzie, bo jest tu całkowicie zbędna i wprowadza jedynie chaos do naszych spragnionych mocnych wrażeń czaszek. Przed nami bowiem znajduje się osiem rewelacyjnie zaprojektowanych poziomów, na których rozegra się totalny deathmatch. Zaczynając od ogrodzonego, sporego kawałka terenu w Los Angeles i nietypowej areny cyrkowej w Moskwie, przez Paryż z windą teleportującą gracza na wieżę Eiffla (którą tak na marginesie można rozwalić, przez co uzyskuje się dostęp do nowego poziomu), ocean lawy z małymi wysepkami w Amazonii, aż po pola uprawne w Holandii i skute lodem połacie Arktyki – każdy z tych poziomów osobno jest unikalny i stanowiłby doskonałe miejsce wyżywy. Połączone razem w TWISTED METAL 2 składają się na zdecydowanie najlepsze i najciekawsze miejsca do efektownych pościgów, wyskoków i wystrzałów, jakie kiedykolwiek zaprojektowała ludzka ręka. W TWISTED METAL 2 autorzy zaklęli duszę i to po prostu widać. Byłem i jestem pod ogromnym wrażeniem designu aren...



WOJOWNICY SZOS

Klienci biorący udział w turnieju TWISTED METAL 2 to prawdziwi szaleńcy. Nie mam tu na myśli zwykłych „Postali", którym odbija raz na jakiś czas, czy też wariatów zdolnych czasem zabłysnąć w towarzystwie swoją odmiennością. Kolleżkowcy z TM2 są gotowi na wszystko, byle tylko zwyciężyć. Nie czas jednak zagłębiać się tu w ich historię czy też ich chore osobowości. Każdemu przypisany jest jeden pojazd, będący jego własną konstrukcją, z której jest bardzo dumny. Każdy z pojazdów posiada trzy parametry techniczne (szybkość, etc.), którymi można kierować się przy wyborze. Na przykład szalejący na motorze Mr.Grimm, jak łatwo się domyślić, jest najszybszy i najzwinniejszy ze wszystkich, za to dysponuje niewielką siłą ognia oraz słabym pancerzem. Z kolei Axel porusza się przedziwnym wehikułem składającym się z dwóch kół od monster trucka i platformą, na której stoi kierowca. Jest jeszcze prawdziwa, różowa limuzyna z czarnym alfonsem za kierownicą, mały samochód pancerny, wóz policyjny, koparka (potrafi łapać inne samochody w szczęki!) i inne. Prawdziwą moc pokazują jednak dwa ukryte pojazdy – rozwożący lody Sweet Tooth i budzący swoim wyglądem grozę Minion – potężny, szybki i dysponujący niewiarygodnie wielką siłą ognia wóz pancerny używany podczas operacji „Pustynna Burza" przez oddziały USA. Jest więc co wybierać, zwłaszcza że każdy pojazd inaczej się zachowuje w szybkich rękach gracza – oprócz standardowych typów broni, posiada specyficzne dla niego ataki specjalne, np. Outlaw – wóz policyjny – strzela promieniami wprost z migającego koguta, podczas gdy Sweet Tooth zamraża na pięć sekund. Minion nie zamraża, ale niszczy serią składającą się z kilku sporych rakiet. Okay, czas na jatkę.

MAYHEM!!!

Po dokonaniu wyboru pojazdu rozpoczyna się właściwa gra. Akcja przedstawiona jest zza pojazdu i nieco z góry – dostępnych jest kilka ujęć kamery i bardzo łatwo wybrać ten najbardziej odpowiadający. Zadanie gracza jest oczywiste – całkowita eliminacja wszystkich pozostałych uczestników turnieju. Rzecz w tym, że oni także pragną zwyciężyć i nie ustają w ciągłych zmaganiach, tłukąc się zarówno między sobą, jak i atakując gracza. Pojazdy standardowo dysponują praktycznie nieskończoną liczbą amunicji do karabinu maszynowego oraz kilkoma innymi rodzajami broni, do których amunicję można łatwo uzupełniać, znajdując odpowiednią ikonkę na trasie. Narzędzia zagłady mogą być bardzo różne, poczynając od rakiet zwykłych i samonaprowadzających, przez wielką kulę ognia, zdalnie odpalane ładunki wybuchowe, jak i specyficzne dla każdego z nich rodzaje ataków. Jest też turbo, które dopalając prędkość pomaga wyrwać się z najcięższych opresji, radar pokazujący pozycję przeciwników i energia, która gdy spadnie do zera, odbiera graczowi jedno z trzech żyć.



Rozgrywka obfituje w zaskakujące wydarzenia, nieoczekiwane zwroty akcji i mnóstwo fajerwerków technicznych. Jedną z atrakcji gry, oprócz bezkarnego strzelania do wszystkiego, co się rusza, jest niesamowity, pseudo–realistyczny model fizyczny, dzięki któremu możliwe są kilkunastometrowe skoki w górę albo lot z platformy na wieży Eiffla bezpo-



średnio w kręte uliczki Paryża. TWISTED METAL 2 jest tak dobry, że można bez przerwy do niego wracać. Dzieje się tak z kilku bardzo prostych przyczyn: kilkanaście pojazdów, osiem podstawowych tras i trzy ukryte, mnóstwo sprytnie poukrywanych bonusów ze specjalnymi atakami, bonusowymi trasami i pojazdami, a przede wszystkim z powodu opcji multiplayer. Można za pomocą kabla, modemu, sieci bądź też Internetu zagrać zarówno w trybie deathmatchowym, jak i kooperatywnym, razem z kilkoma innymi maniakami. Szaleństwo, jakie rozgrywa się na arenach TWISTED METAL 2, nie jest porównywalne z niczym innym – samochody latają w powietrzu, wybuchają i kwiczą, zaś cała akcja jest ultraszybka i supermiodna.

LOOK/FEEL

Prawie wszystko w TWISTED METAL 2 składa się z trójwymiarowych obiektów. „Prawie" – ponieważ niektóre elementy są bitmapami i przekręcają się przodem w stronę gracza, niczym martwe ciała przeciwników w DOOM. Stopień komplikacji trójwymiarowych obiektów lokuje się gdzieś pośrodku obecnych, jednak, jak już wcześniej wspomniałem, poziomy są tak świetne, że nie potrzebują żadnych dodatkowych fajerwerków, wychodząc z konfrontacji z innymi tytułami z przysłowiową tarczą. Dostępne są wszystkie podstawowe tryby wyświetlania grafiki, od 320x200 aż do 640x480 w 8-i 16-bitowym kolorze. Dla wolniejszych komputerów przewidziano możliwość zmniejszenia detali i okienka. TM2 rozwija skrzydła, współpracując z akceleratorem 3D kompatybilnym ze standardem Direct3D. Co tu dużo mówić, grafika po prostu jest wspaniała, zaś animacja znakomita. Uwagę zwraca też lekko metalizujący soundtrack, który nie przeszkadza, nie denerwuje, a jednocześnie znakomicie komponuje się z rozgrywką. Efekty dźwiękowe są pierwszej klasy – strzały, wybuchy, pisk opon czy jęki zarzynanych kierowców (i przebiegających czasem ludzi) wywołują dreszcze. TWISTED METAL 2 prezentuje się wybornie.

TM2 FOREVER!

TWISTED METAL 2 to dla mnie jedna z najlepszych gier wszech czasów na PlayStation. Olbrzymia sprzedaż tego tytułu dowiodła, że chyba tak jest w istocie. Mimo roku na karku, konwersja na PC zachowuje świeżość i inwencję, jaka stała się udziałem TM2. Gra jest tak przyjemna, że nie można się od niej wprost oderwać. I wszystko to utrzymane w czysto zręcznościowej formie – ani przez sekundę nie widać żadnej statystyki, heksa czy też parametrów technicznych.

Słówko też na modny obecnie temat sequeli – otóż właśnie w TM2 deweloperzy pokazali, w jaki sposób z dobrej gry uczynić istną rewelację, nie poprzestając jedynie na dodaniu nowych poziomów. TWISTED METAL 2 na zawsze! PeCet otrzymał kolejną doskonałą strzelaninę – szczerze wszystkim polecam. Tymczasem na PSX już niedługo pojawi się TWISTED METAL 3...

Gulash

Sony

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY	CENA: –,00
PC WIN'95,	Min. P120, 16 MB RAM
SONY PLAYSTATION – SONY	CENA: 219,00

OCENA: 7/10







F1 RACING

Do tej pory pierwsze miejsce wśród symulacji Formuły 1 zajmował GRAND PRIX 2 (SS '39) MICROPROSE, jednak z upływem czasu stał się on przestarzały, głównie za sprawą nieaktualnych nazwisk kierowców, konstrukcji samochodów oraz oczywiście rozwiązań graficznych, które powinny standardowo korzystać z akceleratorów 3D i naturalnie Voodoo. Ponieważ kondycja firmy MICROPROSE nie przedstawia się ostatnio najlepiej, palmę pierwszeństwa dzierży firma UBI SOFT, znana przede wszystkim z POD, a również z wykupienia licencji od FOCA (Formuła One Constructors Association). Efektem niemal rocznej pracy jest F1 RACING SIMULATION, w której zobaczymy takie gwiazdy jak Michael Schumacher, David Coulthard, Gerhard Berger. Jedynym wielkim nieobecnym jest Jacques Villeneuve ze stajni Williams Renault, który jak na mistrza przystało podpisał już szereg innych kontraktów. Zastępuje go niejaki Driver X, którego oryginalne umiejętności dadzą się odczuć na torze.

QUALIFY

Wydaje się, że trudno dzisiaj zrobić krok do przodu. Jednak w F1RS autorom udało się to i stworzyli doskonały symulator dostępny nie tylko dla starych wyjadaczy, ale również tych, dla których ustawienia wozów itp. są obce i wręcz niepożądane. Poprzez przełączenie trybu gry na „easy", jednym kliknięciem myszy pozbywasz się wszystkich uciążliwych drobiazgów. Opcja ta wyklucza jednak udział zmiany pogody, wyboru ogumienia, ilości paliwa, częstotliwości postojów w „pit stopie" i oczywiście regulacji skrzyni biegów, spojlerów i szeregu innych, w tym układów wspomagających prowadzenie. Opcji do podłubania jest jeszcze więcej niż w CART PR, ale na szczęście zostały znacznie przystępniej przedstawione i nie wywołują nudności. Warto wspomnieć w tym miejscu o interfejsie przypominającym aluminiowe wskaźniki z ciekłokrystalicznymi wyświetlaczami i towarzyszące im odgłosy prosto z zaplecza toru wyścigowego. Po tych wszystkich przygodach rozpoczyna się właściwe show, bo tak najlepiej określić to, co za chwilę się zacznie.

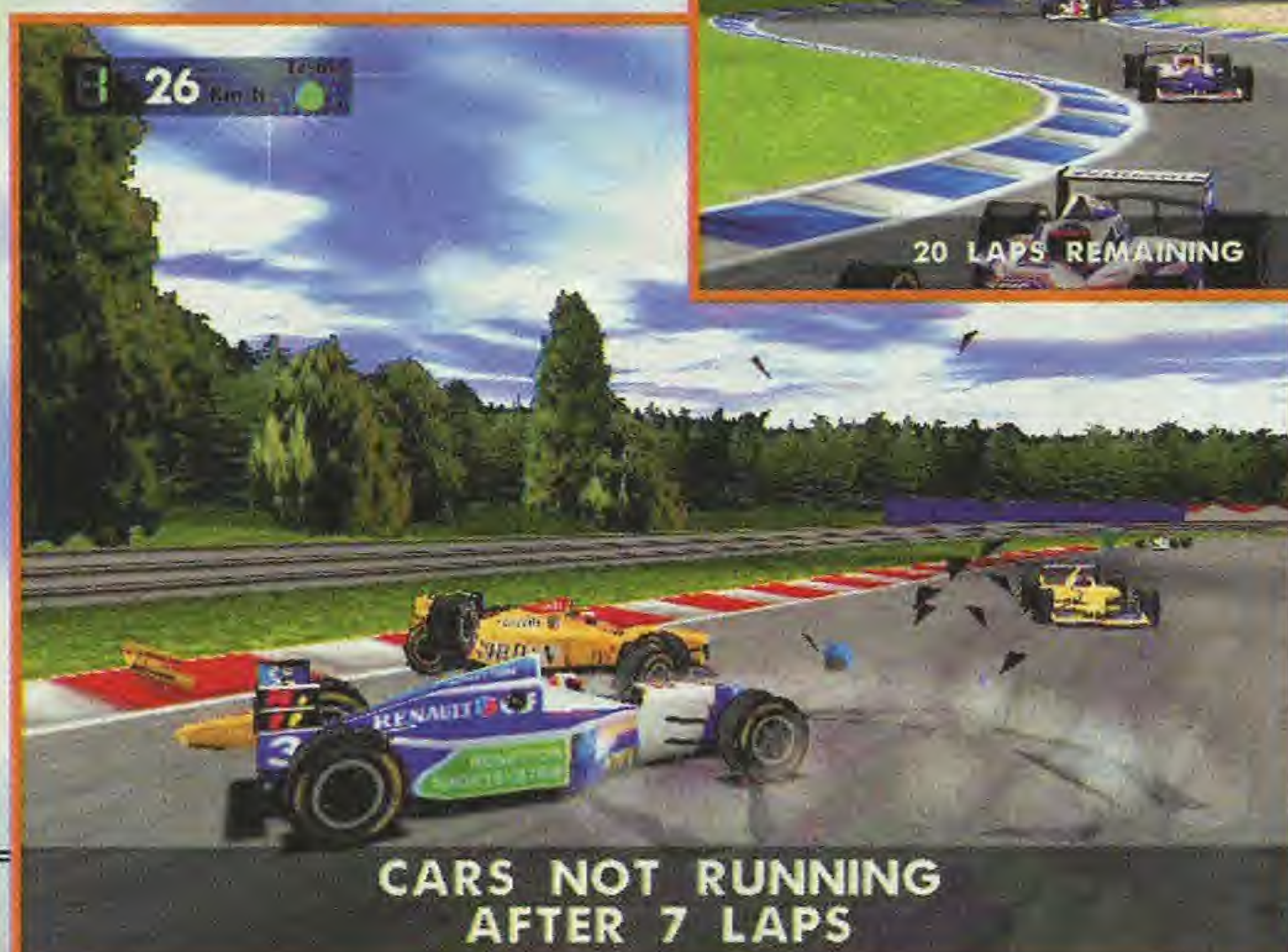


FIRESTARTER

Dwadzieścia jeden bolidów zostało przygotowanych do wyścigu o najbardziej prestiżowy tytuł, jaki może zdobyć zawodowy kierowca. Kamera powoli przesuwa się nad grupą zawodników, po kolei przedstawiając każdą parę. Ostatnie podgrzewanie silników, jeszcze światła i poszły konie po betonie.

Świst silników i dym z palonych gum rozpoczął szaleństwo. Już po paru sekundach podziękowałem ludziom od 3Dfx. Graficzka jest po prostu śliczna, a najpiękniejszy tor, w Monaco wraz ze swoimi architektonicznymi szczegółami wygląda imponująco. Niewiele mu ustępuje pozostała piętnastka. Zamiast ścigać, ma się ochotę bawić kamerami potrafiącymi pokazać akcję z klikunastu niemalże telewizyjnych ujęć. Od kokpitu (który pomimo braku animowanej kierownicy spowalnia znacznie animację), poprzez najbardziej popularne widoki z trzeciej osoby, aż do mało praktycznych, ale efektownych ujęć znad bocznego spojlera. A do tego zmienne warunki pogodowe z załamującymi się promieniami słońca lub zacinającym deszczem. Gdy wjeżdżasz do tunelu, przez moment widzisz tylko ciemność. Dopiero po chwili oczy przyzwyczają się do mroku, a wtedy czeka cię oślepiające uderzenie promieni słonecznych u wylotu.

Tego nie było nigdzie wcześniej. Trzeba jednak podjąć wyzwanie. Dwudziestu zawodowców i ogromna prędkość, z którą trzeba niemal bezbłędnie pokonać pokręcone tory. Każdy z rywali jeździ z właściwą dla siebie techniką (podobno tak jeżdżą w rzeczywistości) i faktycznie w chwili, kiedy udaje się dotrzymać im kroku, widać, że tylko doświadczenie i umiejętności pozwolą stanąć na podium. W zależności od wybranego poziomu trudności należy wykazać się nie tylko sprawnością, ale i odpowiednim skonfigurowaniem wozu, wymierzeniem ilości postojów i znajomością przepisów obowiązujących w Formule 1. Można je poznać (jak i inne tajniki tego sportu) w trakcie gry, dzięki rozbudowanej opcji treningowej.



FINISH

F1 RACING SIMULATION pod względem wykonania i tempa akcji bije wszystkie pozycje wyścigowe. Jest to kolejny przykład na to, że warto było zakupić Voodoo. Pomimo możliwości korzystania z Direct3D, wersja Glide przewyższa prędkością i jakością grafiki wersje na inne akceleratory. Przykładem mogą być umieszczone na poboczach wielkie telebimy, pokazujące na bieżąco całą akcję, a dostępne jedynie w wersji na 3Dfx. Mile widziane byłoby jednak P166. Inaczej trudno będzie zapewnić płynność obrazu na zatłoczonej drodze; w Direct3D przydałoby się już coś mocniejszego. Gra jest doskonałą, wręcz obowiązkową pozycją dla miłośników gatunku. Bardzo tylko brakuje sekwencji video. Nienajwyższej klasy intro i skąpe animacje pucharowe pozostawiają pewien niedosyt. Poza tym temat F1 wydaje mi się już trochę wyeksploatowany, miejmy więc nadzieję, że na doskonałym engine F1RS powstaną inne, równie doskonałe gry.



Joseph

Ubi Soft

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: 155,00
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 120, 20 MB RAM

OCENA: 8/10







PRECISION RACING
INDY CAR SIMULATOR

CART, czyli Championship Auto Racing Teams to organizacja zrzeszająca kierowców i działaczy samochodowych zawodów Indycar, niestety u nas mało popularnych. Do tej pory najlepszą pozycją z tego gatunku był INDYCAR RACING 1 i 2 (SS 17, 32) firmy Papyrus, bardzo dobry, choć w Polsce z powodu nieznajomości tematu, niedoceniony. CART PRECISION RACING spod szyldu Microsoft bije go jednak o całą długość, a to przede wszystkim ze względu na niesamowite dopracowanie szczegółów. Produkt ze stajni Billa Gatesa otrzymał licencję od CART, dzięki której w grze wykorzystano oryginalne nazwiska i wizerunki kierowców oraz 17 rozmieszczonych na całym swiecie prawdziwych torów. Aby wiernie odwzorować architektoniczne szczegóły, skorzystano z systemu GPS (Global Positioning System), który umożliwił wykonanie torów z dokładnością do 10 cm (!). Kiedy dodam, że w grze można regulować 24 elementy wozu w siedmiu kategoriach tj: aerodynamika, prowadzenie, opony, przyśpieszenie itp. nie ma wątpliwości, że mamy do czynienia z grą dla bardzo wąskiej liczby graczy. Jeżeli nie jesteś fanem tego typu symulatorów, przestań czytać ten tekst juz teraz. Jeżeli interesują cię zawody Indycar i lubisz dłubać w ustawieniach, a później sprawdzać to na drodze to zapraszam dalej.

MATEMATYKA

Zmiana wszystkich ustawień przed każdym wyścigiem jest niezbędna do osiągnięcia sukcesu, albowiem poziom realizmu jest na tyle wysoki, że zmienne warunki atmosferyczne (wiatr, aura, temperatura), rodzaj nawierzchni i inne, skutecznie uniemożliwią dojechanie do mety w czołówce. Trzeba więc przed każdym startem wypróbowywać maszynę maksymalnie. Na szczęście producent wprowadził interaktywnego mechanika, który na bieżąco informuje co wymaga jeszcze zmian i jak tego dokonać. Oprócz majstra jest jeszcze telemetryczny system Analizy Pi, mo-



nitorujący jazdę na poszczególnych odcinkach umożliwiający analizę i korektę ustawień. Jest to najnowszy wynalazek używany w prawdziwych wyścigach. Zdesperowani wprawdzie mogą korzystać w trakcie zawodów z automatycznych pomocy tj. autohamowania, automatycznej skrzyni i korektora skrętu. Jednak nie dla nich ta gra jest przeznaczona, a i tak nie umożliwi im to wygranej. Wszystkie tory posiadają oryginalne rekordy, a gra jest do tego stopnia realistyczna, że jeszcze nikomu, nawet z Microsoftu nie udało się pobić czasu prawdziwego mistrza. Wśród rekomendujących ten produkt, znaleźli się prawdziwi wyczynowcy jak Alex Zanardi i Al. Unser Jr, którzy zastrzegali się że tak właśnie to wszystko wygląda od środka.

PLASTYKA

Pora powiedzieć parę słów o oprawie, elemencie ważnym choć w tym przypadku chyba nie najważniejszym. Ktoś mógłby się spodziewać teraz kiepskiego wykonania. Daleki byłby jednak od prawdy, ponieważ CART PR stoi graficznie na bardzo wysokim poziomie, o czym może świadczyć fakt, że korzysta on z akceleracji sprzętowej zgodnej z Direct 3D. Każdy samochód wzbogacony jest zdjęciami i flimami, a każdy tor można obejrzeć na specjalnie spreparowanym materiale poglądowym i szczegółowo poznać trudne odcinki trasy. Dla tych, którzy są jeszcze żółtodziobami, przeznaczono szkołę jazdy, w której w multimedialny sposób poznać można tajniki prowadzenia bolidu. To wszystko jest wzorowo udźwiękowione, a odgłosy w akcji są niemal zbliżone do prawdziwych. Sam engine i sposób jazdy nie odbiega w niczym od bardzo dobrych pozycji zręcznościowych z tej samej dziedziny. Jednak żeby sobie przyzwoicie pograć, wypada posiadać P200 i dobry akcelerator graficzny.



GODZINA WYCHOWAWCZA

Trudno tu mówić o miodności, bowiem CART PRECISION RACING to symulator na najwyższym poziomie i mało jest tu efektownych akcyjek podnoszących poziom hormonów tak jest to w przypadku np. INDYCAR RACING. Można powiedzieć że CART PR to odpowiednik FLIGHT SIMULATORA 98 na czterech kółkach. Ocena byłaby wyższa, gdyby nie to, że większość sugeruje się (i słusznie) oceną końcową i często nie czytając tekstu, dokonuje zakupu. Ja wiem, że jeżeli ktoś jest zainteresowany tematem to przeczyta mój tekst i kupi tą grę, bo to najlepsza pozycja spośród mocno złożonych symulatorów.

Joseph



Microsoft/TRI

DYSTRYBUTOR PC – MICROSOFT CENA: –ºº
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 53
OCENA: 7/10

STREETS OF SIMCITY





Po sukcesie SIM CITY, żaden z następnych Simów nie zdobył aż tak olbrzymiej popularności i nie okazał się superhitem, no może z wyjątkiem SIM CITY 2000. I kiedy wydawało się, że seria Simów odejdzie w zapomnienie, pojawił się SIM COPTER. Mimo że nie był to zbyt udany produkt, zapoczątkował zupełnie nowy kierunek rozwoju serii.

READY

Jedyną grą wyścigową, która przyciągnęła mnie na dłużej była MEGARACE 2. STREETS OF SIM CITY wykorzystuje jego zalety, dodając kilka nowych rozwiązań, ale niestety nie najlepsze wykonanie psuje cały efekt. Kolejny SIM przenosi nas tym razem nieco niżej, bo na ulice miast.

Jako młody kierowca mkniesz ulicami miast, strzelając do wszystkich, którzy staną ci na drodze. Do wyboru jest kilka kampanii zawierających w sumie ponad 30 misji, czyli zabawy jest na wiele godzin. Jazda po ulicach



miasta to zupełnie co innego, niż mknięcie przed siebie po torze wyścigowym. Tam nikt ci nie wyjedzie z bocznej uliczki, nie urządzi na ciebie zasadzki i nie będzie cię ścigał aż do śmierci, twojej lub jego. Tam liczy się tylko miejsce na podium, a tu toczy się prawdziwa walka o przetrwanie. Oczywiście miłośnicy typowych wyścigów również znajdą coś dla siebie, gdyż SOSC powinno zapewnić rozrywkę wszystkim miłośnikom 6 kółek (zapasowe też się liczą).



Ponadto jeżeli znudzą ci się załączone scenariusze, to zawsze możesz stworzyć swój własny. Dostępny jest nawet edytor, w którym możesz zbudować swoje własne miasto marzeń, by potem w nim poszaleć. Można także wczytać dowolne miasto stworzone w SIM CITY 2000, co jest jedynym nawiązaniem (poza oczywiście nazwą) do serii Simów.

STEADY

Tak jak i w MEGARACE 2 (SS'39) kluczem do sukcesu jest właściwy wybór i uzbrojenie samochodu. W SOSC możesz wybrać jedną z pięciu maszyn, w tym również półciężarówkę! Samochody różnią się od siebie maksymalną szybkością, przyśpieszeniem, zwrotnością i ilością śmiercionośnych urządzeń, które można na nich zamontować. Oprócz tradycyjnego uzbrojenia, czyli wyrzutni rakiet, karabinu maszynowego, stawiacza min i rozpylacza oleju dostępny jest jedynie zadymiacz, czyli w sumie nic nowego. W zamian za to pojawiło się kilka nowych urządzeń ułatwiających życie w mieście pełnym policji i łowców głów. Pierwszym jest wykrywacz radaru, który pozwala zidentyfikować stróżów prawa. Drugim jest radar wojskowy, którego nie zwiedzie nawet najlepsze przebranie łowcy, a udają oni nie tylko zwykłych kurierów, ale nawet policję! Nowością jest hooper, który przydaje się, jeśli któryś z wyskoków skończysz na dachu. Użycie hoopera wysyła samochód w powietrze i jest szansa, że spadnie na cztery łapy... przepraszam, koła. Poza tymi bajerami masz jeszcze możliwość zamontowania opancerzenia, tarcz, urządzenia wytwarzającego poduszkę powietrzną. Zadbano również o takie szczegóły jak zmiana rodzaju opon, typu silnika, a nawet możliwość przemalowania karoserii, tak by bardziej odpowiadała twoim gustom. Kiedy wreszcie twój samochód będzie wyglądał jak ze snów (a może koszmarów?), nadchodzi czas, by wyruszyć na ulicę.

GO!

Na początku wszystko wygląda wspaniale. Budynki są jak prawdziwe, po ulicach spacerują przechodnie, jeżdżą inne samochody, wzdłuż ulic posadzone drzewka – jednym słowem prawdziwe miasto. Zadbano nawet o takie szczegóły jak wpływ umiejscowienia silnika na zachowanie samochodu po wyskoku (przypomnij sobie z filmów pościgi w San Francisco) – inaczej leci garbus z silnikiem z przodu, a zupełnie inaczej samochód sportowy z silnikiem z tyłu.

Dopiero jazda na skróty ujawnia całą mistyfikację. Poza budynkami nic nie jest w stanie cię zatrzymać, gdyż jako obiekt fizyczny nie istnieje – to zwyczajna iluzja. Poszukiwanie następnych niedociągnięć szybko przynosi dalsze efekty. Potrącona krowa (tak krowa) wylatuje w powietrze jak słup soli i zawsze żywa spada na cztery nogi. Piesi po spotkaniu z naszą maszyną są odsuwani z drogi i... idą dalej jakby nic się nie stało. Te drobiazgi byłyby do zaakceptowania, gdyby nie powolność zastosowanego engine 3D. Kiedy na ekranie pojawia się kilka samochodów i latają rakiety, gra traci płynność. Obraz to się zatrzymuje, to przelatuje gwałtownie – rwie się jak przy grze w QUAKE z olbrzymim opóźnieniem. Niewiele pomaga nawet karta 3Dfx!



FINISH

Ta wada kładzie na łopatki całą grę. Sytuacji nie ratuje nawet tryb mulitplayer z możliwością rozegrania deathmatcha. Co z tego, że jest, kiedy nie da



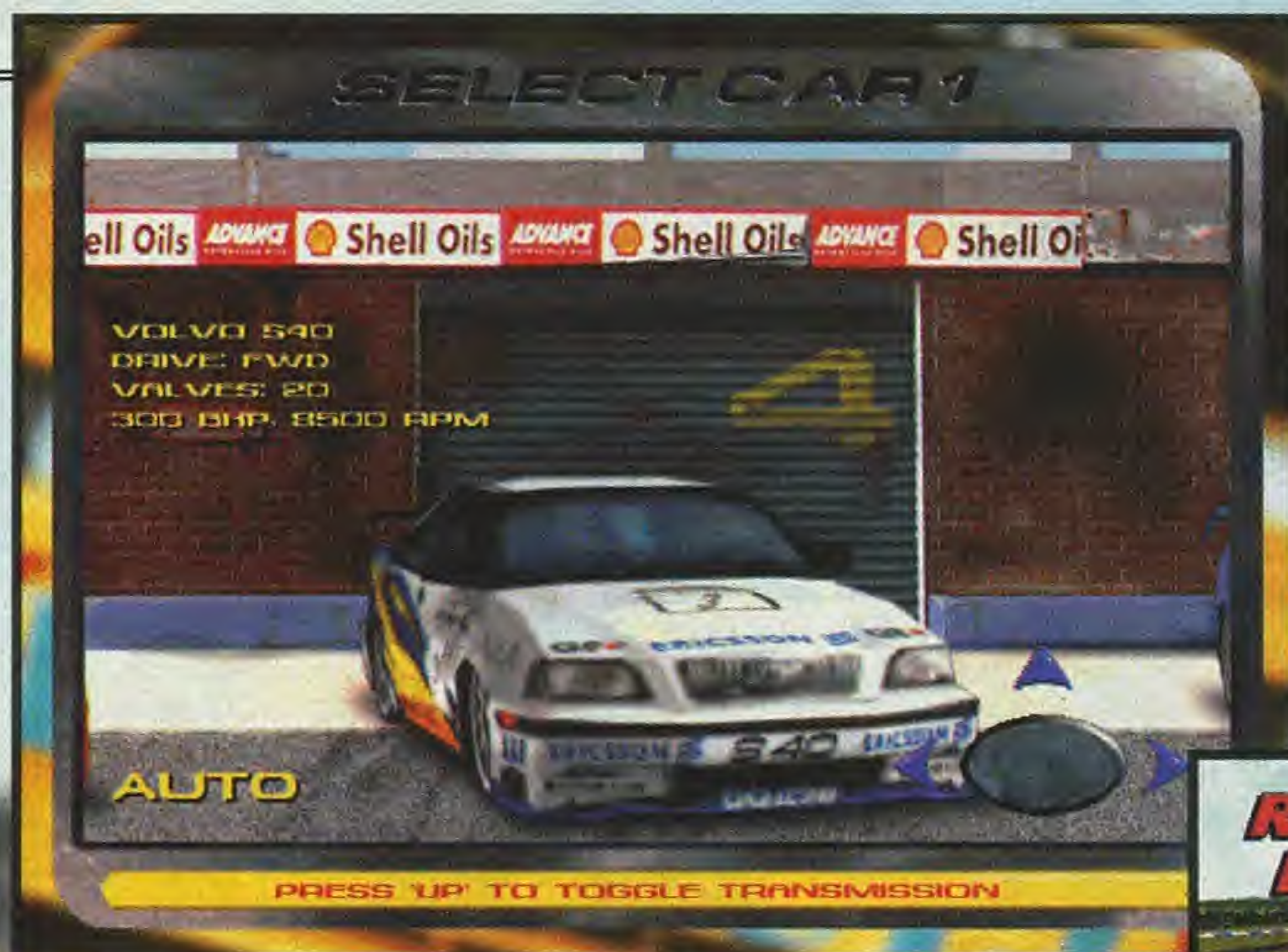
się w niego grać. Jedyną nadzieją jest Voodoo 2, ale na niego przyjdzie pewnie jeszcze trochę poczekać.

C(w)alineczka

Maxis/EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM

OCENA: 3/10





No i wreszcie doczekałem się wyścigów samochodów turystycznych. Nie oznacza to na szczęście, że będziesz siedział za kółkiem kampingowej furgonetki. W wyścigach TOCA startują samochody seryjne, należące do klasy turystycznej, czyli na przykład: Renault Laguna, Honda Accord, Peugeot 406, Volvo S40, Nissan Primera, Audi A4. Oprócz nich w grze zobaczymy też Forda Mondeo i Vauxhalla Vectra, znanego poza wyspami brytyjskimi jako Opel Vectra. Wymieniłem je wszystkie, ponieważ to one grają główne role w tej grze, ty musisz „tylko" umiejętnie je prowadzić.

Po pokoju rozchodzi się ryk silników o potężnej mocy, a na ekranie widać szesnaście wspaniałych maszyn przepychających się między sobą i walczących o każdy metr toru. Przed ekranem siedzę ja, zlany zimnym potem. Ktoś wchodzi i pyta: co oglądasz? A ja: głupi jesteś! To nie telewizja, to TOURING CAR CHAMPIONSHIP!

START YOUR ENGINES

Zawody TOCA (Touring Car Championship) popularne są przede wszystkim w Wielkiej Brytanii, gdzie została założona Organizacja Samochodów Turystycznych TOCA i gdzie odbywają się wszystkie biegi. W przeciwieństwie do innych imprez tego typu, te ograniczone są wieloma zasadami dotyczącymi wozów, a nawet takich ich szczegółów, jak waga i długość. Wszystkie muszą być w seryjnej produkcji i posiadać takie same dwulitrowe silniki, jak ich wersje ogólnodostępne. Dzięki temu na rynek trafiają wersje sportowe tych rodzinnych limuzyn, wyposażone w moc 300 koni mechanicznych.

W grze wszystkie wozy wyglądają dokładnie tak samo jak wyścigowe oryginały. Oprócz tego, że zostały dokładnie wymodelowane, to nawet pomalowane i oklejone w takie same reklamy jak te, które możemy oglądać na kanale Eurosport. Pojawiają się nawet te same nazwiska kierowców. Znaczy to tyle, że jest to tytuł obowiązkowy dla fanów.

Co jednak sprawia, że spodoba się on tym pozostałym? Na pewno zabójczy koktajl adrenaliny z miodem, który powstaje w shakerze TOCA. Podstawową i największą zaletą tej gry jest nieprawdopodobny realizm, jaki udało się osiągnąć jej autorom. Wiele widziałem już racerów, w których realizm wprowadzony był na siłę – utrudniał tylko jazdę i psuł przez to zabawę. TOCA jest pod tym względem inny. Jazdy uczysz się stopniowo. Początkowo trudno jest opanować maszynę, ale gdy nauczysz się jeździć i korzystać z gazu i hamulca podobnie jak zawodowcy, zaczniesz odnosić sukcesy. Wtedy wsiąkniesz w to maksymalnie.

IGNITION

Prowadzony po dziewięciu oryginalnych torach wóz zachowuje się tak samo, jak przedstawiają to telewizyjne relacje. Na starcie, kiedy wciskasz gaz do dechy, w zależności od nawierzchni i warunków atmosferycznych koła buksują lub gumy zaczynają dymić. Gdy gaśnie ostatnie światło startowe, zaczyna się naprawdę ostra walka. Dokoła słychać ryk silników i pierwsze zgrzyty samochodowych przepychanek. Ostry zakręt i lądujesz na bandzie lub szorujesz po żwirze, a konkurencja już znika na horyzoncie. Pamiętaj: jeden kontakt z pobo-



czem i nie utrzymasz maszyny. Ale nic to. Próbujesz dalej. Znowu ostra jazda. Zbliża się zakręt, hamulec, ABS zadziałał, nieco porzucało wozem i już wychodzisz z zakrętu. Szybkie spojrzenie za tylny spojler: dwóch już za tobą wącha spaliny twojej bezołowiówki. Kolejny nawrót i następne kolizje, maruderzy wyprzedzają cię, w konsekwencji dojeżdżasz ostatni...

Ale nie rezygnujesz. TOCA cię tak łatwo nie puści. Zaciskasz zęby i do roboty. Ostro gaz i hamulec, lekkie kontry na zakrętach; palce na klawiszach pracują jak szaleczki wagi. Kolejne okrążenia i kolejni pokonani rywale. Zegar pokazuje cenne sekundy zyskiwanego czasu. To nic, że nie masz już maski, a lewy bok samochodu zamienił się w arkusz blachy falistej, nawet powybijane szyby nie przeszkodzą ci w drodze do zwycięstwa !

RIDERS ON THE STORM

Tak w skrócie można określić to, co dzieje się przy pierwszym kontakcie z TOCA. Z przepalanych tłumików chwilami strzela ogień, a w trakcie kolizji zewnętrzne poszycie wozu ulega ciągłej dewastacji. I nie widziałem do tej pory, żeby gdziekolwiek w tak dopracowany sposób rozpadał się samochód. Niektórzy z moich znajomych lubią grać w TOCA tylko po to, aby jechać pod prąd i powoli rozbierać samochody. Każdy element, zanim odpadnie, może zostać zgnieciony, zbity, połamany, przesunięty. Stracić można chyba wszystko, włącznie z błotnikami, maską, zderzakami, bocznymi lusterkami i szybami. Nigdy na szczęście nie dochodzi do stanu, w którym nie można by kontynuować pościgu. Ale liczą się ułamki sekundy i każda stłuczka lub wypadnięcie z trasy oddala sukces, a komputerowi przeciwnicy są sprytni i czekają tylko na najmniejszy błąd.

Każdy twój rywal jeździ po swojemu. Jedni starają się po prostu bezbłędnie pokonać tor, inni będą utrudniać ci życie, a jak się im postawisz, spróbują się zemścić. W dodatku trzeba walczyć jeszcze z czasem, bowiem rekordy torów są oryginalne, a realizm wysoki, więc jak się komuś uda pobić rekord toru, to może spróbować wystartować







TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

naprawdę, bo oznacza to, że zna się na rzeczy.

Gracz może oglądać przebieg akcji z kilku kamer. Oprócz dwóch widoków zewnętrznych, które chyba najbardziej przypadają graczom do gustu, ze względu na dobrą widoczność trasy i wozu, umiejscowiono też kamerę nad machą i jedną wewnątrz kabiny, w której gracz czuje się jak prawdziwy kierowca. Inaczej wtedy brzmi silnik, słychać amortyzatory, a gra się jeszcze trudniej, bo widok trzęsie się wraz z samochodem. Zmienne warunki pogodowe, pracująca wycieraczka na przedniej szybie, światła odbijające się w mokrej nawierzchni czy wzbijający się za pędzącym po niej samochodem pył wodny to tylko niektóre szczegóły, które nadają grze smaku. Prawdziwy czad!











STEP ON THE BREAK

Poza jazdą na poszczególnych torach, możesz wybrać karierę w mistrzostwach, gdzie za swoje postępy otrzymujesz punkty wymagane do zakwalifikowania się do następnego etapu. W trakcie wyścigu sędziowie bacznie obserwują twoją jazdę i za wszystkie nieczyste zagrania dostajesz punkty karne. Gdy postanowisz pobić mistrzów każdego z torów, możesz wybrać Time Trial, w którym twoim przeciwnikiem jest czas oraz duch twojego wozu z poprzedniego przejazdu. W trybie multiplayer może grać nawet 4 graczy na podzielonym ekranie (!) lub po sieci, przez Internet, modem i kabel. Czyli zadbano o wszystko.

Sterować można praktycznie każdym urządzeniem współpracującym z Windows'95, w tym i z kierownicami – niestety, bez feedbacku. Przygotowano obsługę produktów Thrustmastera, jednak w przypadku InterAct trzeba posiłkować się driverami systemowymi.

Grafika jest bardzo ładna, mimo nieskomplikowanej budowy torów. Wiadomo, tor to tor, trochę asfaltu, trawy i trybuny dla publiczności. Cały nacisk położono na samochody i ich zachowanie na trasie, dopracowując takie szczegóły, jak wychyły wozu na zakrętach i przy hamowaniu. Przy każdym poślizgu pojazd zachowuje się zgodnie z prawami fizyki.

To wszystko kosztuje – za dobra oprawę i masę detali trzeba zapłacić wysokimi wymaganiami sprzętowymi. Gra obsługuje Direct3D i trzy natywne standardy, w tym dla kart S3, ATI Rage II, oraz Riva 128. Na P166 jedynie z Riva da się dobrze pograć. Z Voodoo, niestety, trzeba dysponować P200. Voodoo co prawda pozwala na lepsze efekty, ale Riva spisuje się tu lepiej. Bez akceleratora nawet się do tej gry nie zbliżaj, bo bez niego gra wygląda fatalnie.

Wysokie wymagania sprzętowe uznać można za mankament, TOCA jednak jest najlepszą symulacją samochodową, w jaką grałem. Uważam ją za przełom w tej dziedzinie. Autorzy następnych wyścigów będą musieli naprawdę się postarać, aby dorównać TOCA poziomem realizmu i wrażeniami, jakie ta gra wywołuje.

Joseph

Codemasters

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE — CENA: 155⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – LUTY
PC WIN'95 — Min. P133, 16 MB RAM, 3Dfx
SONY PLAYSTATION – LEM — CENA: 210⁰⁰

DEMO: CD 53

OCENA: 9/10



AIR WARRIOR 3



Od kilkunastu lat filmowi producenci z Hollywood zdają sobie sprawę, że dobrze sprzedany film powinien mieć swoją kontynuację, a już najlepiej w kilku odcinkach. Taka sama zasada funkcjonuje wśród gier komputerowych. Dlatego teoretycznie niczym dziwnym nie powinno być ukazanie się trzeciej części znanego symulatora lotniczego AIR WARRIOR.

A miałem małą wątpliwość. W końcu jak to możliwe, że już ukazała się trzecia część, skoro nie tak dawno pogrywaliśmy w część drugą ? Odpowiedź jest przerażająca. Wersja 3.0 w części merytorycznej jest w 90 procentach zrzyną wersji 2.0, a jedyna znacząca zmiana, to poprawienie grafiki poprzez dorzucenie obsługi Direct3D. Dla mnie jest to jeden wielki przekręt, który ma dopomóc autorom w dwukrotnym zbiciu kasy na jednym produkcie. Jeżeli wersja 2.0 w roku 1997 wyglądała prawie tak jak, CHUCK YEAGER z roku 1991, to uzupełnienie gry obsługą akceleratorów powinno odbyć się przy pomocy darmowego patche'a, a nie staro–nowej wersji gry, która ma wyciągnąć kasę od wielbicieli serii!

NOWE 10 PROCENT

AIR WARRIOR od początku swojego istnienia był grą stworzoną z myślą o sieci i w niej też czuje się najlepiej. W Internecie może grać jednocześnie aż 200 osób. Producenci nie powtórzyli błędu wielu innych firm, które gdzieś podczas tworzenia takich gier zapominały o samotnikach, dla których sieć znajduje się w sferze marzeń. Setki misji, kilkadziesiąt samolotów i kilka okresów historycznych powinny zapewnić wiele godzin rozrywki amatorom podniebnych walk toczonych w niewielkim (za to swoim) pokoju. Trzecia część, oprócz znanych już wcześniej kampanii oferuje sześć nowych. Do działań na Pacyfiku po stronie amerykańskiej dołączono Grim Reapers i Jolly Rogers, a dla sił japońskich, Rising Sun i Falcons of the Sun. Teatr europejski został wzbogacony o sojusznicze kampanie Fame's Favored Few i Fortress Malta. Nieznacznie powiększony został też park maszynowy. Znajduje się teraz w nim 5 nowych japońskich samolotów, w tym wczesna wersja myśliwca Zero o symbolu AGM2.





Na słowa uznania zasługuje usprawnienie widoku z kabiny. W trybie pełnoekranowym, dostępnym pod klawiszem F–7 widać nareszcie przyrządy na kokpicie. Poza tym wyświetlane są w nim docierające do pilota komunikaty. Dzięki temu na zawsze można zapomnieć o dwóch pozostałych, bardzo niewygodnych podczas grania widokach, jednak jeżeli ktoś się do nich przywiązał, to nie czeka go tęsknota, bo je tu pozostawiono. Dzięki zaimplementowaniu obsługi Direct3D, świat w AW nabrał nowego wymiaru. W zapomnienie poszły nieteksturowane straszydła, a na ekranie zawitało 65 tysięcy kolorów. Ta zmiana, choć olbrzymia, nie sprawia wrażeń jak LONGBOW 2 (SS'53). Natomiast mało jest jakichkolwiek obiektów, a samoloty składają się z małej liczby polygonów.

STARE 90 PROCENT

Jakość symulacji nie zmieniła się zasadniczo. Jedynie nieznacznemu usprawnieniu uległy algorytmy sztucznej inteligencji wrogów i skrzydłowego. W tej sytuacji nadal aktualne są porady i informacje zawarte przez Merlina w recenzji poprzedniej edycji. Ja zajmę się zastosowaniem w samolotach z I i II Wojny Światowej takiego urządzenia jak G–METER i ogólnym działaniem przeciążeń w AW. G–METER to urządzenie określające przeciążenie samolotu. Zastosowanie tego urządzenia przez autorów z KESMAI STUDIOS przynosi w trakcie gry dodatkową rozrywkę. Samoloty nienaturalnie szybko osiągają skrajne przeciążenia, które przynoszą chwilową utratę świadomości pilota i trzeba cały czas kontrolować wskazania cud urządzenia. Nie wierzę, żeby tak wolne samoloty fundowały pilotom podobne stany. Nie wierzę też, że jeśli poproszę jakiegoś dziadka, weterana RAF–u, to on widząc AW rozwieje moje wątpliwości.

– Jasne, krew zalewa jak wtedy, gdy walczyłem ze Szkopami nad Londynem.

– Ależ dziadku ty nie latałeś nad Londynem...

– Cicho szczeniaku, wiem lepiej, gdzie walczyłem!

– Tak dziadku...

Jest jeszcze możliwość jazdy w symulatorze lotniczym pojazdami naziemnymi. To nie żart. W opcji Fly a Mission znajduje się możliwość testowych jazd jeepem, ciężarówką, a nawet radzieckim czołgiem T–34. Pojazdy te są dostępne podczas sieciowego grania np. ciężarówką można przewozić zaopatrzenie. Pojazdy są w sieci popularne i dość często używane.

100 PROCENT

Powiem krótko: nie wydaje mi się wskazane, żeby właściciele AW2 przerzucali się na AW3, bo w serii tej nie jest najważniejszą sprawą grafika, ale klimat. Jeżeli jednak ktoś nie posiadał wcześniejszej edycji, a ma stały dostęp do Internetu i chce dołączyć do potężnej struktury, jaka wytworzyła się wokół AW, śmiało może biec do sklepu.

Rif

Kesmai/Interactive Magic

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: -?-
TERMIN WYDANIA PL – MARZEC
PC DOS/WIN'95 Min. P133, 24 MB RAM

OCENA: 6/10













RED BARON to już legenda. Mimo iż od jego ukazania się na rynku minęło już siedem lat, prawdziwi fani ciągle pamiętają ten niezapomniany klimat. Nic więc dziwnego, że RED BARON 2 to jeden z najbardziej oczekiwanych (bo najdłużej na pewno) symulatorów; oczekiwanych jednak nie bez wątpliwości. Czy atmosferę pierwszej części udało się powtórzyć?



RED BARON 2 jest symulatorem lotniczym, osadzonym, podobnie jak jego poprzednik, ściśle w realiach I wojny światowej. Teren, nad jakim przyjdzie nam latać, to najciekawszy z punktu widzenia wojny powietrznej obszar północnej Francji. Do dyspozycji graczy symulator oddaje aż 26 maszyn, od prymitywnych jednopłatów typu Morane Bullet czy Fokker Eindecker, aż po szereg coraz bardziej udanych konstrukcji: Albatros, Pfalz, Sopwith, SPAD. Nad frontem będzie można napotkać ponad 40 rodzajów samolotów: myśliwców, bombowców, maszyn rozpoznawczych, jakie przemierzały niebo w czasach wojny. Do wyboru gracza są trzy rodzaje rozgrywki: Fly Now, czyli natychmiastowe przeniesienie się w powietrze i rozpoczęcie walki, rozgrywanie scenariusza oraz mekka dla zwolenników realizmu – kampania, w której na dłużej wcielasz się w rolę pilota jednej z walczących stron. Oprócz gotowych scenariuszy, można także tworzyć własne lub modyfikować istniejące, także te, które mamy wykonać w trakcie kampanii. Gra ma szerokie możliwości konfiguracji, począwszy od ustalania detali grafiki, na zachowaniu przeciwnika skończywszy. Szkoda tylko, że dostępne są jedynie dwa tryby graficzne: 320x240 i 640x480.



Według informacji producenta, w grę wciśnięto aż 40000 mil kwadratowych zdigitalizowanego terenu. Powierzchnia ziemi usiana jest wprost rozmaitymi elementami: miasta, wioski, mosty, linie kolejowe, lotniska wszystko jest tam gdzie być powinno. Niestety, jak twierdzi SIERRA, uwzględnienie takiej masy detali uniemożliwiło wykorzystanie istniejących akceleratorów 3D – które nie poradziłyby sobie z taką ilością obiektów. Dla posiadaczy rozbudowanego sprzętu jest to wyraźny minus. Można tylko wyobrazić sobie jak ładnie mógłby wyglądać teren np. pod Monsterem czy Voodoo Rushem. Dla reszty jest to jednak wyraźny plus – gra chodzi szybko na zwykłych niewyrafinowanych kartach graficznych, a wygląda zupełnie ładnie.

W trakcie lotu komputer bezustannie monitoruje pięćdziesięciomilową strefę wokół samolotu, odtwarzając wszystkie wydarzenia, jakie mają lub mogą mieć na ciebie wpływ. Lecąc nad frontem, nie raz zauważysz toczącą się w oddali walkę powietrzną, artylerię przeciwlotniczą strzelającą do niemal niewidocznych dla ciebie samolotów, usłyszysz wycie syren ostrzegających przed nalotem. Tego rodzaju efekty nie będą miały specjalnego wpływu na wykonywaną przez ciebie misję, lecz znakomicie podkreślają realizm gry, stwarzają iluzję brania udziału w rzeczywistych wydarzeniach. Co więcej, wszystkie eskadry lotnicze na froncie są w symulacji odtwarzane z absolutną historyczną wiernością. Każda z nich ma dokładnie takie same misje do wykonania, takie same samoloty i takie samo pomalowanie, jak to było w rzeczywistości. Biorąc to wszystko pod uwagę, trzeba przyznać, że RED BARON 2 jest bez wątpienia najbardziej realistycznym z dotychczasowych symulatorów dotyczących I wojny światowej.

REALIZM

Misje generowane przez komputer to nie zwykłe „poleć i zestrzel". Nie ma tu z góry określonych przeciwników, których napotkasz na swojej drodze. Zamiast tego jest po prostu kawałek historii. W obrębie ponad 200 kilometrów wokół twojej bazy, rozmieszczone są historyczne dywizjony, wykonujące historyczne misje. Nie ma tu żadnego udawania – wszystko odbywa się tak, jak odbywało się w konkretnym dniu, w konkretnym miejscu frontu. Sektor, w którym latasz, nigdy nie jest „martwy" – wokół ciebie tętni frontowe życie: wysoko na niebie przemykają rozpoznawcze aeroplany, bombowce suną zwartym szykiem nad cel, wzbijają się w niebo eskadry pościgowe... Napotykając przeciwnika nigdy nie jesteś pewien, jak bardzo skłonny będzie on do walki. Być może wyminiecie się tylko szerokim łukiem, być może starcie jest nieuniknione. Podczas misji często napotkasz dodatkowe okazje do powiększenia swej listy zestrzeleń. Czasem będzie to wyprawa bombowa zmierzająca w głąb twego terytorium, częściej krążące wysoko samoloty rozpoznawcze. Nie jest wtedy łatwo wytrwać w szyku, pamiętać o czekającym na wypełnienie zadaniu: ataku na pozycje piechoty, eskortowaniu bombowców czy zestrzeleniu nieprzyjacielskich balonów obserwacyjnych.



W porównaniu do pierwszego RED BARONA, w sferze realizmu dokonano bardzo daleko idących usprawnień. Nie ma już żadnych wątpliwości, że każda z dostępnych w RB2 maszyn różni się pod względem sterowania. Każda ma swoje narowy, silniejsze i słabsze strony od innych. Przesiadka z jednego typu maszyny na inny nie odbywa się nigdy bezboleśnie, zwykle przez kilka misji trzeba dostosowywać swoje odruchy do zachowań maszyny. Widok maszyn został dopracowany perfekt – widać nawet głowę pilota. Co ważniejsze, trafione samoloty nie spadają po prostu na ziemię. Widać ciągnące się za nimi pióropusze dymu, ogień z silnika lub odlatujące kawałki płata. Przy trafieniu można zaobserwować wzbijającą się z maszyny chmurkę dymu i odłamków, słychać też charakterystyczny dźwięk dziurawionej sklejki i płótna. Co ciekawe, nie tylko przeciwnik może zaszkodzić naszej maszynie. Samoloty, na jakich będziesz latał, to dość delikatne urządzenia. Przy gwałtowniejszych zwrotach usłyszysz skrzypienie maltretowanego drewna, a jeśli nie będziesz uważny, także trzask pękającej sklejki i odgłosy dartego płótna – możesz w ten sposób szybko pozbawić się przyjemności poziomego lotu. Cóż, z oderwanym skrzydłem żaden samolot daleko nie poleci. A przynajmniej nie wysoko.

Zestrzelić przeciwnika można już na kilka sposobów. Można zabić pilota, uszkodzić i nawet zapalić silnik, można odstrzelić kawałek skrzydła lub zwyczajnie postrzelać maszynę tak, że nie będzie miała ochoty na dalsze utrzymywanie się w powietrzu. W jednej z misji, podczas pogoni za czterema alianckimi bombowcami, usiłowałem zabawiać się w strzelca wyborowego strzelając zawzięcie do umykających wrogów z dość beznadziejnych odległości. Mimo że ostrzał, jak się wydawało, nie zrobił na nich wrażenia, po zakończeniu misji okazało się, że trzy z bombowców zostały tak postrzelane, że





RED BARON 2





ulegly poważnym awariom i jakiś czas później uległy rozbiciu. Frajerzy w dowództwie zaliczyli mi trzy zestrzelenia!

STARCIE

Najprzyjemniejszym rodzajem walki jest polowanie na samoloty rozpoznawcze. Niestety, mają one w zwyczaju latać na jakichś chorych wysokościach. Z tego względu pościg za przeciwnikiem może być dość długi i nudny, jako że trzeba mozolnie zdobywać każdy metr wysokości. Przeciwnik przy tym nie czeka, tylko wieje, gdzie pieprz rośnie. Nieco łatwiej jest dogonić eskadrę bombowców – jasne jest, że po zbombardowaniu swojego celu będą musiały zawrócić. Walka z większą ilością bombowców to nie polowanie na kaczki. Jeśli wykonasz ułańską szarżę na jakąś maszynę ze środka szyku, ucieszysz tym tylnych strzelców pozostałych maszyn. Właściwą metodą atakowania eskadry bombowej jest atak od końca, od ostatniej maszyny w szyku. Dodatkowo, by uniknąć ognia, powinieneś lecieć poniżej swojego przeciwnika, co zapewni ci wiele bezstresowych zestrzeleń.

Nic jednak nie daje takiej satysfakcji, jak zestrzelenie wrogiego myśliwca. Szczególnie zaś w walce jeden na jednego. Tylko ty i przeciwnik – liczą się jedynie umiejętności: pilotaż, orientacja, celne oko. Tak naprawdę jednak nie walczysz tylko z przeciwnikiem. Musisz cały czas uważać, by w zamęcie zwrotów i uników samemu nie uszkodzić swojej maszyny. Czasem wydaje się, że wystarczy tylko odrobinę mocniej ściągnąć drążek, by wejść wrogowi na ogon, lecz z drugiej strony ten ruch może skończyć się urwaniem skrzydła. To nie F-16 i nie lot fly-by-wire.

Walka dwóch wrogich eskadr to zupełnie inne przeżycie, niż jeden na jednego. Walka bynajmniej nie rozpada się na osobne pojedynki. Rozpoczyna się wtedy piekielna kotłowanina, w której każdy z pilotów stara się siąść na ogon przeciwnika, w tym samym czasie pilnując, by nie wejść pod ogień innego prześladowcy. Trzeba też kontrolować sytuację w powietrzu, by w razie potrzeby pośpieszyć z pomocą będącemu w kłopotach koledze. Praktycznie należy mieć oczy dookoła głowy i zawsze pamiętać o tym, że w momencie, gdy ty przymierzasz się do zestrzelenia wroga, jego partner z eskadry może już mieć cię w nitkach celownika.

W rzeczywistości bitwy powietrzne z udziałem większej liczby maszyn nie przynosiły spektakularnych efektów. Duże zamieszanie i ciągłe zagrożenie ze strony innych maszyn nie sprzyjało zaliczaniu szybkich zestrzeleń. Bitwy toczyły się często nawet przez pół godziny bez rozstrzygnięcia. Piloci wyrywali się z kłębowiska, odlatywali na moment, by po chwili odpoczynku wrócić do walki – zupełnie jak rycerze w średniowiecznych bitwach.

LĄDOWANIE

Pamiętających pierwszego RED BARONA nie muszę chyba do niczego namawiać. RB2 ma wszystkie zalety „jedynki" plus pięćdziesiąt innych. Grywalność dodana do jej realizmu daje grze absolutną palmę pierwszeństwa wśród symulatorów z I wojny światowej, a nawet więcej – wśród wszystkich wojskowych symulatorów samolotów śmigłowych. Tylko siadać i grać.

Pejotl







Sierra

DYSTRYBUTOR PC – IPS | CENA: 160zł
TERMIN WYDANIA PL – LUTY
PC WIN'95 | Min. P133, 16 MB RAM

OCENA: 8/10



Blisko dwa lata temu firma DIGITAL IMAGE DESIGN wprowadziła na rynek symulator samolotu EF2000 (SS'34). Oszałamiająca wówczas grafika, bardzo dokładne modelowanie terenu, dobra dynamika lotu, działanie awioniki i uzbrojenia samolotu oraz niepowtarzalna atmosfera spowodowały, że była to jedna z najlepszych symulacji 1996 roku. Wspominam ją dlatego, że F-22 jest znaczącym rozwinięciem projektu sprzed dwóch lat...

Mocną stroną F-22 ADF, podobnie jak EF2000, jest grafika. Wszystkie obiekty mają olbrzymią ilość detali, są w pełni trójwymiarowe i wyglądają świetnie. Wszystkie obiekty naziemne, instalacje, budynki są łatwe do rozróżnienia i nie ma dwóch takich samych miasteczek czy lotnisk. Modele pojazdów z początku sprawiają wrażenie uproszczonych, ale w czasie przelotu nisko nad ziemią, nie ma problemu z ich identyfikacją. Znacznie bardziej efektowne są sylwetki samolotów. W F-22 ADF występuje całkiem sporo typów samolotów i śmigłowców, a każdy jest na pierwszy rzut oka inny. Widoczne są podwieszenia pod skrzydłami, a uszkodzony samolot ciągnie za sobą smugę dymu i nierzadko widać wydobywające się z uszkodzonych miejsc płomienie.

JAKOŚĆ

Oprócz Windows'95 i DirectX5, warto też mieć Pentium 200 z 32 MB RAM i 3Dfx Voodoo na pokładzie – gra działa wtedy z maksimum detali, choć do pełni szczęścia brakuje kilku fps, które wyeliminowałyby szarpanie animacji (jest ledwo dostrzegalne, ale jednak jest). Trochę gorzej, gdy wyłączymy akcelerację 3D. W rozdzielczości 640x480 przelot nad lotniskiem czy bardziej rozbudowaną instalacją naziemną powoduje wyraźną czkawkę komputera. Po zmniejszeniu ilości detali do poziomu medium, okazuje się jednak, że szybkość z jaką engine generuje grafikę, jest do zaakceptowania. Ważne, że grafika nie traci zbyt wiele po wyłączeniu akceleracji, między innymi dlatego, że obraz jest generowany z 65536 kolorami. Dźwięk jest świetny i dotyczy to nie tylko odgłosów, które słychać w kabinie. Gdy lecimy w pobliżu innych maszyn, to słychać także ich silniki czy odpalane rakiety. Zupełnie bezprecedensową sprawą są dialogi z pilotami innych samolotów i radiostacjami naziemnymi. F-22 ADF posiada słownik o objętości kilku tysięcy słów. Dzięki temu wszystkie komunikaty radiowe brzmią wspaniale i są wypowiadane w sposób naturalny. Co więcej, głosy pilotów nie brzmią tak, jakby siedzieli oni w studiu i popijali herbatkę; wyraźnie słychać, czy akurat prowadzą jakąś akcję, bo opiewają każde zestrzelenie okrzykami radości. Ciekawostką jest muzyka. W zasadzie nie przeszkadza i nie irytuje, warto jednak wyłączyć jej odtwarzanie w trakcie gry, by odciążyć procesor.





AIR DOMINANCE

F-22 ADF oferuje trzy kampanie: Red Sea Tour, Eritrea Tour i Saudi Arabia Tour. Każda kolejna kampania jest trudniejsza. Niestety, nie są one dynamiczne i przebiegają liniowo. Briefingi dla każdej misji są rozbudowane, głęboko wprowadzają w tło i jasno przedstawiają cele każdej z nich. Jest jedno tylko zastrzeżenie: w wielu przypadkach, aby osiągnąć cel, trzeba zniszczyć jakiś konkretny obiekt, czasami jest to np. jeden konkretny samolot z kilku, które stoją na lotnisku. Jest to, niestety, powód do frustracji – misje trzeba powtarzać, bo wydawało się, że zadanie zostało wykonane. W bliżej nie sprecyzowanym czasie DID przewiduje dodatek do F-22 ADF o nazwie TOTAL AIR WAR. Ma on bardzo poważnie zmienić tę część gry, poprzez dodanie dynamicznych kampanii. Jeśli wierzyć skąpym informacjom, zobaczymy rozbudowany planer misji, które będą zintegrowane z równolegle toczoną wojną na ziemi. TAW ma też zmienić oblicze trybu AWACS, ale o nim dalej.





Walka w F-22 ADF to nie zabawa. Przez cały czas trzeba się mieć na baczności i nie ujawniać swojej pozycji do ostatniej chwili. Jeśli do samotnej walki z dwoma MiGami 21 można podejść spokojnie, to pojedynki z dwoma SU-27, SU-35 albo SU-37 wyduszą z ciebie i twojego wingmana, ostatnią kroplę potu. Do atakowania celów naziemnych najlepiej podchodzić w sposób maksymalnie wykorzystujący właściwości stealth F-22, czyli latać nisko nad ziemią i korzystać z pokładowego radaru dopiero w ostatniej chwili, gdyż zazwyczaj wróg ma bardzo skuteczną obronę przeciwlotniczą. Warto też nauczyć się współpracować z wingmanem, który zapewni osłonę podczas wykonywania ataku naziemnego.

O działaniu awioniki F-22, niestety, nic bliżej nie wiadomo. Urządzenia pokładowe w F-22 ADF zachowują się, w porównaniu z innymi symulacjami F-22, bardzo zgodnie z tym, co wiadomo na temat F-22. Radar i system kierowania ogniem działają inaczej niż w F-16 czy F-15, czyli samolotów najbardziej znanych z symulacji komputerowych. Wszystko podporządkowane

F-22 Raptor firmy Lockheed/Martin jest w chwili obecnej najnowocześniejszym samolotem myśliwskim świata. Konstrukcja stealth (czyli o obniżonej wykrywalności) pozwala mu na łatwiejsze przenikanie przez obronę przeciwlotniczą przeciwnika. W 2004 roku F-22 ma wejść do służby w jednostkach liniowych jako myśliwce przewagi powietrznej i zastąpić samoloty F-15. Działanie awioniki zostało zoptymalizowane pod względem możliwie niskiej wykrywalności, co daje znaczną przewagę nad nieprzyjacielskimi samolotami. Prawdziwą wartość tego samolotu poznamy dopiero wtedy, gdy zmierzy się na przykład nad Chinami z SU-35 albo z SU-37 a może i z nowymi MIGami, jak już wejdą do służby.









F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER



jest właściwościom stealth F-22, tak więc tryby działania radaru oznaczone są siłą jego emisji (EMCON – EMission CONtrol), co związane jest też z zasięgiem. Opierając się na danych z radaru i systemu AWACS, jeśli jest on dostępny, komputer pokładowy sam ocenia zagrożenia i buduje listę celów. Listę tę można potem edytować, przesuwając odpowiedni cel na początek listy, jeśli ma on zostać zaatakowany.

Symulację lotu w F-22 ADF należy uznać za bardzo dobrą. Modelowane są bardzo subtelne zjawiska. Każdy z silników ma swój ciąg i jeśli któryś z nich przestanie funkcjonować, jest to wyraźnie odczuwalne. Zjawisko to można wykorzystać do robienia ciasnych zakrętów na pasach kołowania na lotnisku, wyłączając jeden z silników. Wyraźnie odczuwalne jest włączenie dopalacza. Manewry przy małych prędkościach są trudniejsze, a samolot jest mniej stabilny. Uszkodzenia awioniki lub płatowca są niezwykle realistyczne. Czasami trzeba lądować na brzuchu samolotu z uszkodzonym podwoziem – lepiej wtedy zrzucić uzbrojenie!

Dwie ciekawostki. Kiedy oberwiemy, skutki trafienia możemy odczuć dopiero po jakimś czasie – samolot nagle straci sterowność, któryś z systemów przestanie funkcjonować lub po prostu maszyna eksploduje. Widać czasem, jak piloci uszkodzonych samolotów z wyraźnym wysiłkiem walczą o utrzymanie sterowności swojej maszyny.

Dodatkową atrakcją jest ACMI (Air Combat Maneuvering Instrumentation) – to system, dzięki któremu można samemu ocenić swoje umiejętności w walce powietrznej i sprawdzić, gdzie popełnia się błędy. Trzeba tylko pamiętać o włączeniu zapisu podczas wykonywania misji. Jeszcze jednym smaczkiem jest opcja demo. Są to zarejestrowane fragmenty misji, które odtwarzane są na monitorze za pomocą systemu Smartview. Godzinami można wpatrywać się w akcję na ekranie.





AWACS

Jest to właściwie gra w grze. W trybie AWACS można wykonać każdą misję, jaka jest dostępna w F-22 ADF. Odbywa się to tak, że na tle mapy widać położenie wszystkich widzianych przez radar AWACS samolotów i większych obiektów naziemnych, z podziałem na samoloty alianckie, neutralne i wrogie. Kontrolę sprawuje się na poziomie klucza, ale (na razie) dotyczy to tylko samolotów, które znajdują się już w powietrzu. Wskazując odpowiedni klucz, wskazuje mu się cel do zaatakowania, eskortowania czy identyfikacji. Ważnym elementem jest ochrona własnego AWACSa i powietrznych tankowców. Jeśli gracz ma ochotę na uczestnictwo w walce w wybranym miejscu, wystarczy tylko kliknąć dwa razy na wybranym F-22, który akurat nie jest zaangażowany w walkę, i już przechodzi się do symulatora.



Zabawa jest przednia. Cały czas coś się dzieje. Piloci składają raporty przez radio i odpowiadają na każdy rozkaz z AWACSa. Pamiętać trzeba o planowaniu tankowania własnych samolotów. W okienku obok mapy widać co się aktualnie dzieje ze wskazanym samolotem. Interfejs jest bardzo przejrzysty, a polecenia wydaje się w sposób intuicyjny. Nie oznacza to jednak, że kontrola przestrzeni powietrznej to proste zadanie. W trybie AWACS trudniej jest osiągnąć cele misji niż normalnie. Gdy wreszcie ukaże się TAW, planować będzie można właściwie wszystko. Możliwe stanie się wydanie rozkazu startu kolejnej pary myśliwców z lotniska albo zaplanowanie ataku bombowego na wrogi obiekt i przydzielenie bombowcom właściwej ochrony. Niestety, na TAW przyjdzie jeszcze trochę poczekać.





F-22 ADF

Jest to bardzo ważna pozycja z ubiegłego roku. Godny następca EF2000. Brak dynamicznej kampanii jest największą wadą F-22 ADF, ale jeśli ufać zapowiedziom panów z DID, TOTAL AIR WAR niebawem zmieni oblicze tej gry. Mam nadzieję, że polskie wydanie F-22 ADF zostanie wydane tak jak brytyjskie, czyli że w pudełku, obok płyty CD i instrukcji, znajdzie się fenomenalna książka Allies & Adversaries, wydana specjalnie na potrzeby gry przez World Air Power Journal. Fani EF-2000 mogą śmiało dodać jeden punkt do oceny za klimat. Dodatkowo jeden punkt, gdy wyjdzie TAW. Ta gra jest po prostu świetna!

LMK

Digital Image Design/Ocean

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: –po

PC WIN'95 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 8/10





SIERRA PRO

Rekreacyjne symulacje lotnicze są rzadkością. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR '98 (SS'51) i FLIGHT UNLIMITED 2 (SS'53) to klasyczni przedstawiciele tego gatunku. FLIGHT SIMULATOR ma swoją stabilną pozycję na rynku już od piętnastu lat. FLIGHT UNLIMITED gości na rynku od '95 roku. SIERRA PRO PILOT jest konkurentem dla obu tych symulacji i całkowicie nową pozycją na rynku. Słowo SIERRA w nazwie oznacza oczywiście, że grę tę wydaje znana z wielu produkcji firma SIERRA. Za stworzenie gry PRO PILOT odpowieda DYNAMIX, która znana jest już od dość dawna, między innymi za sprawą serii symulatorów ACES.

Bezpośrednie porównanie FLIGHT SIMULATORA i PRO PILOT jest nieuniknione, obie gry mają ten sam cel. Obie wydają się dążyć do tego celu w podobny sposób. Trzeba jeszcze dodać, że FS był pierwszy, naprawdę pierwszy.

GRAFIKA I DŹWIĘK

W FS'98 mamy konsekwentnie rozwijany engine wzbogacony ostatnio o suport akceleracji 3D. Pierwszy kontakt z PRO PILOT uzmysłowił mi, że gdzieś już podobne obrazki widziałem. Zaryzykuję twierdzenie, że różnic w grafice obu symulatorów jest niebezpiecznie mało, a wszystkie świadczą na niekorzyść PP. Budynki w obu grach wyglądają bardzo podobnie, jednak w PP są mniej szczegółowe. Po analizie konkretnych lokacji zauważyłem, że całościowo prezentują się gorzej w PRO PILOT, niż w FS. O ile miasto jest całkiem przyjemnym urozmaiceniem trasy przelotu, to na przykład lotniska w większości sprawiają wrażenie luźno rozmieszczonych budyneczków, przy których stoją samoloty. Generalnie daje się zauważyć mniejszą ilość szczegółów i niklejszy stopień komplikacji obiektów w PP.Dobitnie przekonuje o tym przelot nad mostem Golden Gate (grę zaczyna się na pasie lotniska międzynarodowego San Francisco). Modelowanie terenu jest mocną stroną PRO PILOT. Lecąc blisko ziemi, przekonasz się, że góry, wzniesienia i pagórki wyglądają lepiej i bardziej realnie niż te w FLIGHT SIMULATOR. Wrażenie prędkości, ogląd przestrzeni są na przyzwoitym poziomie i pozwalają bez trudu kontrolować samolot. Na P200 z 32 MB RAM engine gry zasadniczo daje sobie radę, ale przy ustawieniu ilości detali na maksimum, przelot nad miastem powoduje, że PRO PILOT ma chwilowe kłopoty z wykorzystaniem 200 MHz. Nie bez znaczenia jest tu fakt, że PP nie obsługuje akceleracji 3D, chociaż wymaga DirectX 5. Na szczęście zmniejszenie liczby detali do 50% nie wpływa znacząco na jakość grafiki, a wyraźnie zwiększa liczbę klatek na sekundę. Dźwiękowo PRO PILOT nie odbiega od standardu FS. Odgłosy jakie docierają do uszu „pilota” są naturalne i przekonujące.



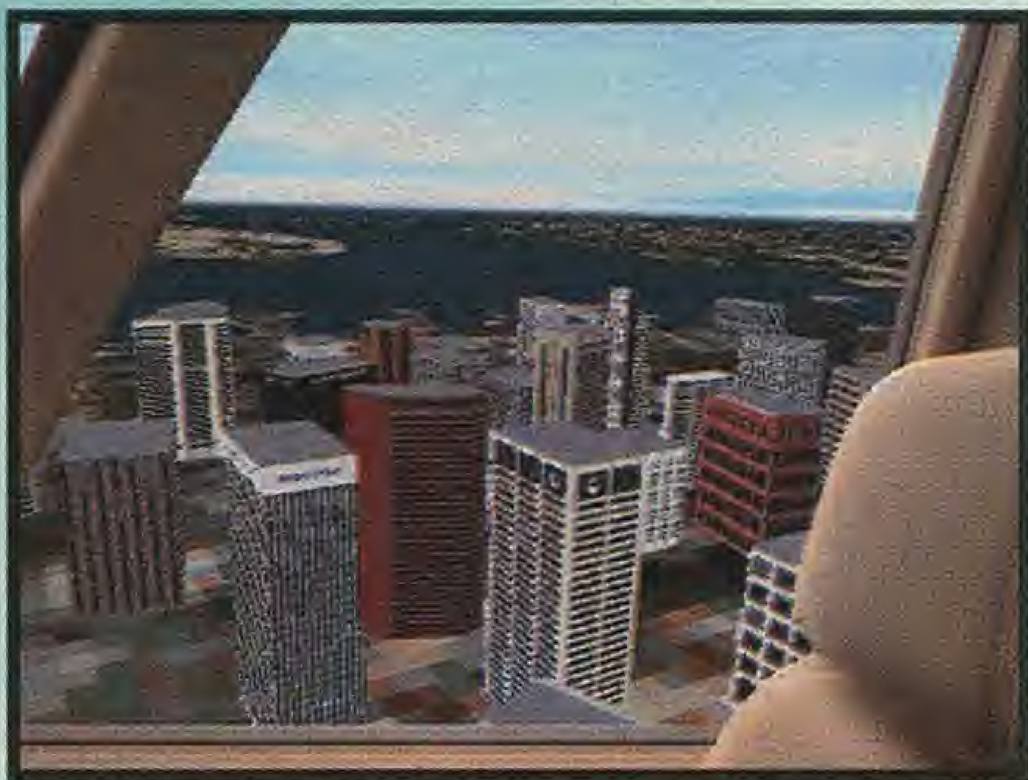


SYMULACJA

W tym miejscu SIERRA PRO PILOT znacznie ustępuje FLIGHT SIMULATOROWI. Tylko pięć niezbyt różniących się samolotów. Żaden z nich nie oferuje szczególnych atrakcji w czasie lotu. Cessna 172 Skyhawk, Cessna Citation Jet, Beechcraft Bonanza, Beechcraft Baron czy Beechcraft King Air na pewno nie przebiją kolekcji maszyn, którymi można wzbić się powietrze w FS. Sytuację dodatkowo pogarsza symulowanie dynamiki lotu. Ciekawe jest, że z jednej strony całkiem dobrze modelowane są zmiany zachowania samolotu po schowaniu/wypuszczeniu podwozia lub klap oraz podczas wykonywania podstawowych manewrów. Nawet wyłączenie jednego silnika powoduje wyraźną zmianę w sterowności maszyny. Z drugiej strony, działanie ruddera (orczyka) jest zupełnie nierealne. Normalnie samolot najpierw wpada w ślizg i leci przez chwilę trochę bokiem, dopiero później przechodzi w łagodny skręt. W PRO PILOT można sobie skręcać, używając orczyka jak kierownicy w samochodzie i to bez względu



na prędkość. Drugie spore niedociągnięcie to zachowanie się samolotu przy wykonywaniu skrajnych manewrów. Bardzo przesadzone jest przepadanie maszyny podczas głębokich przechyłów. Spada wtedy jak kamień, nie dając żadnej szansy na wyprowadzenie jej do lotu poziomego i to niezależnie od prędkości i wysokości przy jakiej manewr został wykonany. Niedopracowane jest też zachowanie podczas lotu przy



w SIERRA PRO PILOT właśnie się potknęliśmy. Pozostaje liczyć tylko na to „coś".



PILOT

wysokim kącie natarcia i podczas przeciągnięcia. Na sam koniec jeszcze jeden zarzut. Jeśli już postanowiono w PRO PILOT symulować właśnie takie samoloty, to można, a nawet trzeba było uwzględnić różnice w ich dynamice, a nie tylko poprzestać na kokpicie, sylwetce



maszyny i odgłosach silnika. Może przesadzam, ale różnice między zachowaniem się poszczególnych samolotów w powietrzu są zdecydowanie zbyt małe.

KLIMAT

Czym powinien charakteryzować się symulator rekreacyjny? Przede wszystkim całkowitą swobodą, każde ograniczenie można śmiało zaliczyć jako wadę tego typu gry. Po drugie możliwie dużym realizmem, po to, aby gracz połknął bakcyla pokojowego latania oraz żeby miał wystarczająco dużo zajęcia i nie zauważył niepokojącego braku przeciwników ;). Niestety, o realizm

W przypadku FLIGHT SIMULATORA, tym czymś jest klimat i cała otoczka tej gry. W przypadku PRO PILOT o niczym takim niestety nie można mówić. Otoczenie w PRO PILOT sprawia wrażenie trochę sterylnego, jakby się było tam samemu. Właściwie poza





tym, że się leci, nie dzieje się nic więcej. Co prawda we FLIGHT SIMULATORZE też tylko się leci i już, ale działa jakaś magia. Co



więcej, jeśli w FS ma się już dość latania Cessną czy LearJetem, można przesiąść się do śmigłowca lub do szybowca. Takich rzeczy nie można uświadczyć w PRO PILOT. Gdy w FS już zupełnie znudzi się to, co gra dostarczyła na dysku instalacyjnym, zawsze można sięgnąć do internetowej otchłani i ściągnąć sobie nowe samoloty, przygody, lokacje czy narzędzia do ich tworzenia, a wszystko to zadziała, dzięki elastycznej, modułowej budowie FLIGHT SIMULATORA.

Zastanawiając się nad tym, dlaczego tak bardzo nasuwa się porównanie z FS i dlaczego wychodzi ono tak bardzo na niekorzyść PRO PILOT, dochodzę do wniosku, że panowie z firmy DYNAMICS chyba za bardzo chcieli zbliżyć swój produkt do klasyka. A ponieważ nie wnieśli nic nowego, podobieństwa stają się rażące. Jest jednak rzecz, którą PP góruje nad FS. Flying School. Jest to zrealizowana w postaci animacji z komentarzem lektora, szkoła latania. W prosty i przystępny sposób przekazana jest podstawowa porcja wiedzy, potrzebna dla początkujących pilotów. Trochę sprawę utrudnia fakt, że komentarz jest po angielsku, ale trzeba uczyć się języków...

LĄDOWANIE

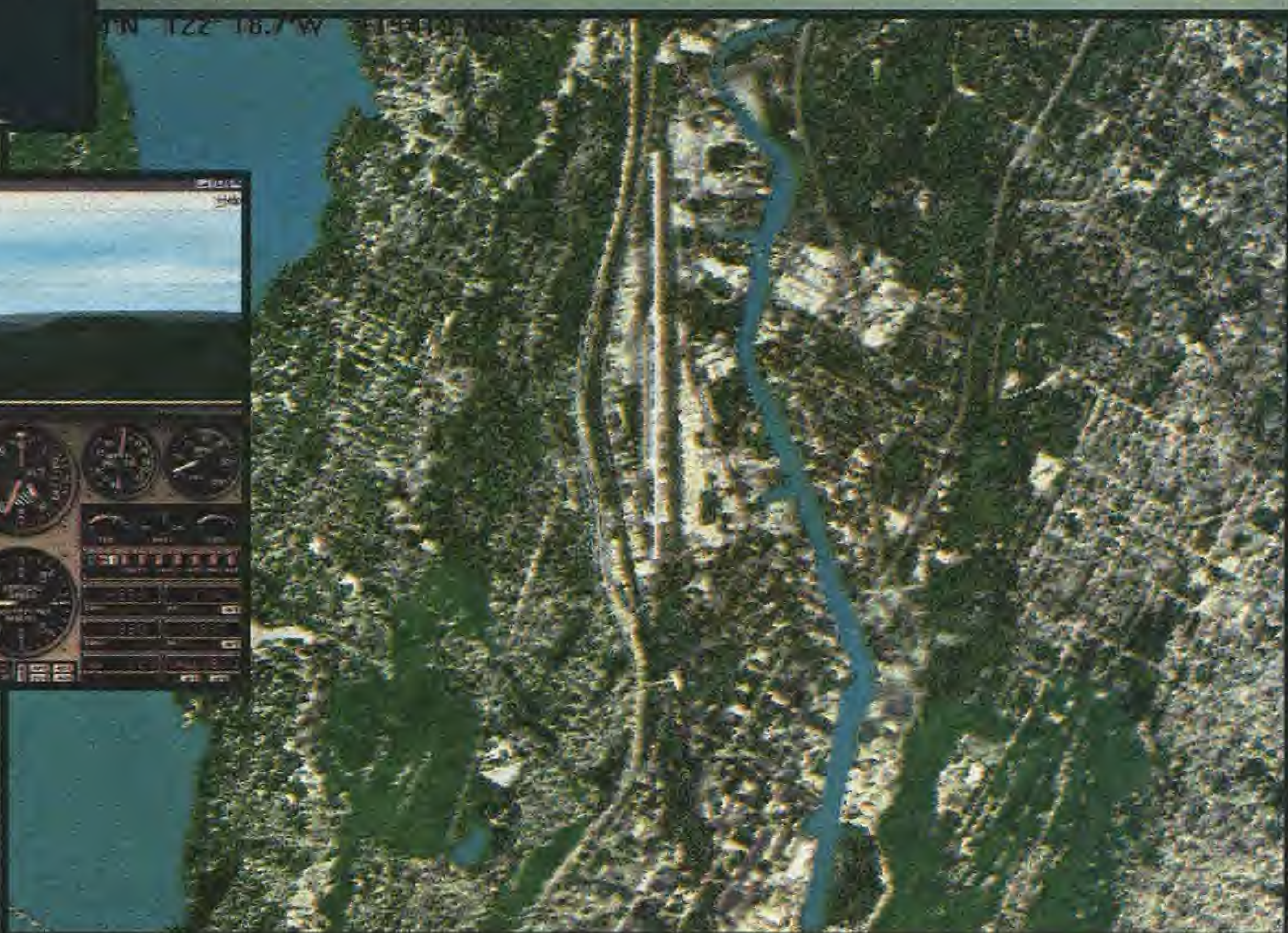
SIERRA PRO PILOT nie pozyska sobie raczej sympatii fanów hardcore'owych symulacji. Jeśli ktoś szuka po prostu zabawy i chwili nieskomplikowanej i odprężającej zabawy, to SPP wydaje się odpowiednią grą. Dodatkowo, jeśli wziąć pod uwagę szkołę latania i mało wymagający model lotu gra świetnie sprawdzi się, jako samouczek dla początkujących.

LMK

Sierra

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -,⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL - MARZEC
PC WIN'95 Min. P100, 16 MB RAM

OCENA: 5/10







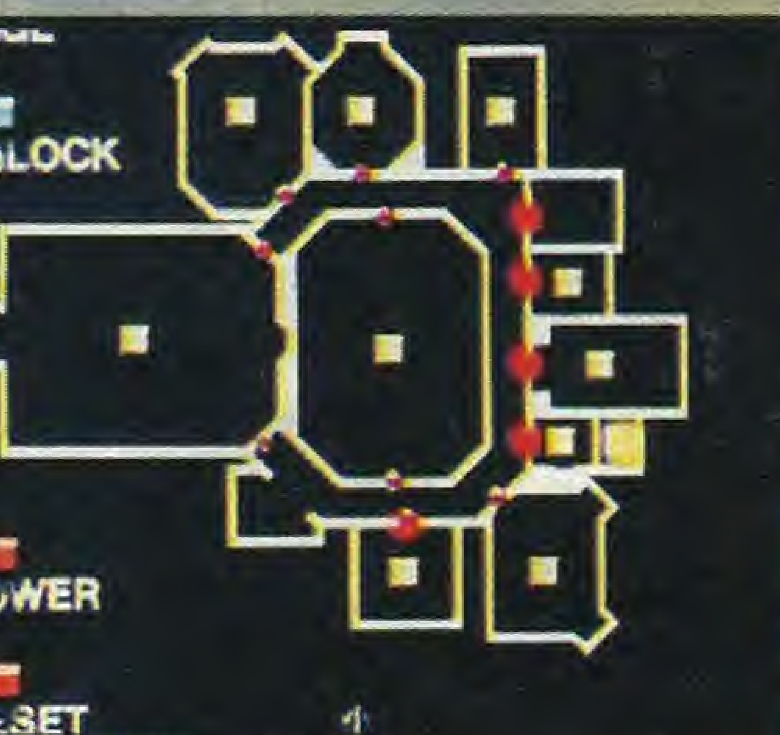
TEMÜJIN

Nie wszyscy wiedzą, że Temudżin to prawdziwe imię Czyngis–Chana, Mongoła, który w XIII wieku stworzył imperium sięgające od Oceanu Spokojnego po Morze Czarne. Ta barwna postać natchnęła twórców z firmy SOUTHPEAK INTERACTIVE do stworzenia przygodówki przesiąkniętej atmosferą grozy i tajmniczości.

SPACERKIEM PO GALERII

Wszystko rozpoczyna się tajemniczym obrządkiem, podczas pogrzebu Czyngis–Chana, ale dalsza część przygody rozgrywa się w naszych czasach, w Muzeum Stevensona, gdzie zgromadzone zostały pamiątki po wielkim mongolskim zdobywcy. Główne miejsce zajmuje w kolekcji piękna, zrobiona z klejnotów i złota głowa kozła. Wszystko wygląda normalnie do czasu, kiedy przyjrzysz się dokładniej tej wspaniałości. W środku wieńczącego ją klejnotu znajduje się bowiem zaklęta piękna kobieta, która chce, żebyś ją uwolnił. Łatwo powiedzieć, ale trudniej zrobić, zwłaszcza że sam nie wiesz kim jesteś, nie możesz wydać z siebie głosu, a wszyscy wyraźnie cię ignorują. W ogóle personel galerii to niezła zbieranina maniaków, schizofreników i egoistów ukrywających swoje ciemne sprawki. Jakby tego wszystkiego było mało, w sarkofagu leży ciało zamordowanego właściciela galerii, ty sam nie możesz wydostać się z muzeum, a już niedługo ma je odwiedzić sam Prezydent. Sytuacja jest więc niewesoła, a do tego w całej galerii panuje atmosfera grozy, strachu i czegoś nienazwanego...

No i jak ci się to podoba?



Jeżeli lubisz takie historie, to jesteś stworzony do myszkowania po pomieszczeniach Muzeum Stevensona. Trzeba przyznać, że zapierają one dech w piersiach, a każdy ich fragment wykonano niezmiernie pieczołowicie i dokładnie. Będziesz się czuł jak na wycieczce po fascynującej galerii.

FILM CZY GRA?

Na początku wprowadzenia techniki filmowej do gier zachłyśnięto się jej możliwościami i tworzono produkty, w których głównym zadaniem gracza było klikanie tu i ówdzie, za co otrzymywał w nagrodę kolejne fragmenty filmu. Oczywiście nie zostało to dobrze przyjęte przez znawców przygodówek. Muszę przyznać, że TEMÜJIN także nie wzbudził we mnie na początku dużego entuzjazmu. Został jednak stworzony za pomocą Video Reality, nowego wynalazku firmy SOUTHPEAK INTERACTIVE. Całość, nakręcona na video bez używania techniki blue box, prezentuje się całkiem dobrze. Fragmenty filmowe są nieźle połączone z resztą gry, a wszystko prezentuje się dosyć płynnie. Szkoda tylko, że akcja przedstawiana jest w małym okienku, co przypomina rozwiązanie zastosowane chociażby w PHANTASMAGORII (opis w SS'29 i SS'30).

Okazało się także, że można zrobić dobrą przygodówkę, z trudnymi zagadkami, bez nachalnego zachłystywania się animacjami i wstawkami filmowymi. Szkoda tylko, że nie uniknięto pewnych błędów. Pierwszym z nich jest sposób sterowania postacią, który jest, krótko mówiąc, toporny. Ruszasz się, wyznaczając punkt docelowy, więc płynne przemieszczanie się z miejsca na miejsce jest trudne zwłaszcza w korytarzu, który ma wiele zakrętów. Szkoda także, że akcja jest dosyć liniowa. Zdarza się np. że animacje kończące dany epizod można wywołać wchodząc do holu tylko przez pewne określone drzwi (przy gabinecie Stevensona). Często też będziesz błąkał się po okolicy, niezbyt wiedząc co dalej robić, szukając, w której części muzeum rozegra się dana animacja, która dostarczy kolejnych informacji potrzebnych do wykonania zadania. Na całe szczęście od drugiego epizodu zaczyna towarzyszyć ci duch konkubiny Czyngis–Chana, która podpowiada, gdzie należy się skierować.





BAJERY I BAJERKI

W czasie gry, zbierając informacje w sprawie morderstwa i wyjaśniając tajemnicę dziwnego kozła, kolekcjonujesz w specjalnej magicznej księdze wspomnienia różnych osób, robisz specjalne fotografie, układasz puzzle, a w pewnym momencie współtworzysz również komiks. Bardzo miło urozmaica to czas i uprzyjemnia rozgrywkę. Trzeba przyznać, że bardzo mocną stroną tej przygodówki jest jej fabuła, która do końca trzyma nas w napięciu. Rozwiązanie jest zaskakujące, chociaż liczyłam bardziej na coś w stylu Agathy Christie, ale i tak nie ujawnię, że mordercą był... Jeżeli jednak macie dostęp do sieci, to nie oglądajcie przed ukończeniem tej przygodówki znajdujących się tam obrazków, bo dokładnie na nich widać, kto jest mordercą!

Muszę przyznać, że TEMÜJIN przypadł mi do gustu. Sądzę, że moje zdanie podzielą również wszyscy miłośnicy zjawisk ponadnaturalnych i młodzi detektywi, którzy będą mogli przeżyć naprawdę fascynującą przygodę.

Krupik

Southpeak Interactive

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 51
OCENA: 7/10



SPACE BAR

– Krupik! – nie dawał za wygraną Fleebix – Bierz się do jakiejś roboty!

Thud stał obok mnie i uśmiechał się radośnie. Nie był najmądrzejszym ze stworzeń, ale bardzo go lubiłam.





SŁUŻBA NIE DRUŻBA

Na początek trochę danych. Jesteś jednym z nielicznych ludzi na Armpit VI (planecie–kopalni) i należysz do policji korporacyjnej. Reszta mieści się w stereotypie gatunkowym policyjnych opowieści. Razem z partnerem jesteście świadkami morderstwa, a złodziej i morderca w jednej osobie zdołał umknąć z częścią dyskietki, na której przechowywane są bardzo cenne informacje i ukrył się w gwiezdnej spelunie zwanej „Spragnioną odnogą". Zabierasz więc specjalny komunikator, miniaturyzator oraz inne przydatne rzeczy i ruszasz w pościg. Wszystko jest takie proste... Wejść, zaaresztować i odstawić do więzienia.

– Co za bzdury? – powiedział Fleebix – jak możesz zapominać o najważniejszym. Thud, przypomnij jej!



– Ale ja nie pamiętam – westchnął Thud drapiąc się w głowę.

– Przepraszam, zapomniałam. Zadanie nie jest jednak tak łatwe. Otóż ścigany złodziej potrafi zmienić się w każdą istotę i dlatego powinieneś podejrzewać wszystkich bywalców Odnogi.

JAK WEJŚĆ W ROLĘ

Również i ty masz ukryte zdolności. Możesz przeżywać to, co czują inne istoty, buszować w ich wspomnieniach i zmieniać ich przeszłość. A możesz z niej dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy. To przenikanie do ciał różnych istot jest naprawdę bardzo ciekawym rozwiązaniem. W ten sposób można brać udział w kilku małych, odrębnych przygodówkach. Postacie są bardzo dobrze dopracowane, każda z nich ma swoją osobowość i widać, że twórcy włożyli dużo serca w ich stworzenie. Widać to zarówno w przypadku Robota, jak i Roślinki czy też moich ulubionych Fleebixa i Thuda. Przy okazji trzeba wspomnieć o twórcach tej gry, czyli o Steve Meretzkim i Ronie Cobbie. Pierwszy z nich znany jest z gier Infocomu (np. ZORK ZERO, THE HITCHHIKERS GUIDE TO THE GALAXY). Drugi natomiast brał udział w tworzeniu postaci m.in. w „Obcym", a także jest autorem kosmitów siedzących w barze na Tatooine ("Gwiezdne Wojny"). I trzeba przyznać, że opracowanie postaci jest najmocniejszą, zarówno graficznie jak i tematycznie stroną tej przygodówki.

Nie możesz się tym jednak rozkoszować, bo jeżeli nie złapiesz bandyty przed określoną godziną to nici z rozwiązania zadania, a do tego mogą zginąć niewinne osoby (z tobą na czele...). Każde kliknięcie kosztuje określoną liczbę minut, więc musisz jak najsprawniej wykorzystywać swoje umiejętności, by nie klikać metodą prób i błędów.





Poczułam, że ktoś pociąga mnie za połę płaszcza.

– Hej, baranku! Co się tak zachwycasz. Ostatnio trochę się pieklilaś. Powiedz mu, co cię tak zdenerwowało!

Z KOSĄ NAD GŁOWĄ

Limit czasowy. Poczułam się jak przed plutonem egzekucyjnym. Cała rozkosz przygodówki to przeszukiwanie pomieszczeń, łączenie różnych rzeczy ze sobą, kombinowanie, rozmawianie itd. A tutaj ciągle musisz się spieszyć. Czas upływa nieubłaganie i musisz oszczędzać myszkę. Zmusza to do ciągłego nagrywania stanu gry i po wpadnięciu na jakiś skuteczny pomysł powtarzania wszystkiego jeszcze raz w celu zyskania na czasie. Owszem, jest to zgodne z nastrojem i ogólną koncepcją gry, ale powoduje, że tracimy chociażby wspaniałe dialogi, na których wywołanie brakuje już kliknięć.

Spodobał mi się sam pomysł. Cała historia jest jednak zbyt udziwniona, zagadki nie są logiczne i przez to bardzo trudne. Osobom, które nie znają perfekcyjnie angielskiego, nie radzę nawet wchodzić do Gwiezdnego Baru, bo niczego tu nie zdziałają.

– Byłk – powiedział Thud.

Thud był przeładowany. W jednej łapie trzymał dysk nr 1, w drugiej nr 2, a w zębach delikatnie zgniatał dysk nr 3.

– Nie musisz już tego trzymać, już skończyliśmy grać. – Thud z ulgą wypuścił kompakty.

Mam nadzieję, że twórcy SPACE BAR poczuli chociaż lekkie wyrzuty sumienia z powodu losu biednego Thuda. Otóż gra ta wymaga ciągłego zmieniania kompaktów. Chodzisz po barze (jeden dysk), rozmawiasz z kimś (drugi), rozmawiasz z kimś obok (następny). I tak w kółko. Jest to naprawdę męczące i dobrze chociaż, że przygody w ciałach istot są przeważnie od początku do końca na tych samych kompaktach.



SPACE BAR wygląda jak gra niedopracowana. Raz załączony jest słowny opis danych rzeczy, innym natomiast razem pokazują się tylko same napisy. Jeżeli już podkłada się głosy, powinno się to robić starannie.

Muszę przyznać, że SPACE BAR zawiódł mnie. Po obejrzeniu dema spodziewałam się czegoś zupełnie innego, a otrzymałam grę, która średnio nadaje się do grania.

– Czy to już koniec? – zapytał Thud.

– A jak sądzisz? – odpowiedział Fleebix i powędrowali dalej. Wielka istota i stwór zamknięty w słoiku po majonezie. A może to nie był majonez?

Krupik

Segasoft

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 75, 16 MB RAM

OCENA: 5/10

GOOSEBUMPS 2







Książki z dreszczykiem, jakie amerykański autor R.L. Stine produkuje w ilościach przemysłowych, zyskały mu uznanie w oczach krytyki (to dziwne) oraz dzieci (to niezbyt dziwne). Ciekawi mnie natomiast, czy panu Stine'owi zdarza się przypadkiem odpalić jakąś grę. Gdyby bowiem tylko zobaczy kilka dowolnych gier, zrozumiałby może, na czym polega różnica między drugim tytułem firmowanym jego nazwiskiem a zwykłą, średnią grą. I być może postarałby się o coś, co enigmatycznie nazywa się kontrolą jakości. Chyba, że wisi mu jakość produktów sygnowanych własnym nazwiskiem. Na wypadek jednak, gdyby okazało się, że komputer pana Stine'a nie jest wyposażony w CD ROM, podam tutaj parę wskazówek wraz z odnośnikami do GOOSEBUMPS 2. To powinno pomóc mu w zrozumieniu, na czym polegają te różnice.

PUNKT 1: TZW. GRAFIKA

Cóż, gry mogą mieć najprzeróżniejszą oprawę graficzną. Ogólnie przyjęte jest jednak, że w okolicy końca XX wieku korzystamy z trzech wymiarów, wysokiej rozdzielczości, trybu hi–color, motion capture, blue – boxu, renderingu, cieniowania, teksturowania, przeplatania, filteringu, interpolacji i stosu innych technologii, których nazwy nie przywodzą na myśl nawet najbardziej odległych skojarzeń.

Porównując te możliwości z wachlarzem oferowanym przez GOOSEBUMPS 2, musi pan zrozumieć, że próby wskrzeszenia WOLFENSTEINA są dziś raczej skazane na niepowodzenie. Starania liczącego trzech (artystów?) grafików zespołu nie podołały temu niełatwemu zadaniu. Starali się jak mogli – dwuwymiarowe, paskudnie rozpikslowujące się przy zbliżeniach postacie, nieatrakcyjne tła (w szeroko pojętym tego słowa znaczeniu) – to wszystko przywodzi na myśl dawne czasy. Które jednak nie powrócą.

Grę, w której nasz bohater porusza się po trójwymiarowym środowisku, a w której akcję śledzimy z jego oczu można zrobić na wiele sposobów. Czego zresztą dowodzi zalew tytułów planowanych na najbliższą przyszłość (HALF–LIFE, PREY czy UNREAL). Ale nikt nie sięga po rysowane stylem komiksowym tła, rysunkowe postacie i brak jakiejkolwiek interakcji z otoczeniem. Chyba, że gra ma być tylko pretekstem do wyświetlania dosyć poprawnych animacji. Nie wybijających się jednak ponad nic, co średnio doświadczony gracz widział do tej pory. I nie dorównujących w najmniejszym stopniu temu, co zaprezentowano nam w DISCWORLD, CURSE OF MONKEY ISLAND czy LAST EXPRESS. Choć technika – animacja – pozostaje we wszystkich wypadkach taka sama.











PUNKT 2: TZW. FABUŁA

Jako autor powinien pan zdawać sobie sprawę, jaką funkcję w grze pełni fabuła. Dużą. Czasami dobrze zrealizowana strona merytoryczna potrafi uratować niedociągnięcia techniczne. A czasami wręcz przeciwnie.

Pomysł osadzenia głównego bohatera w roli śmiałka mającego uratować świat przed Złym Mutantem nie należy do najoryginalniejszych. Mutant również już występował przy jakiejś okazji. Cała reszta imion występujących w grze postaci przywodzi na myśl kartki komiksów Marvela, np. Magnificent Molecule Man, RootRot, Galloping Gazelle, Captain Bob czy Babbling Brooke.

I nawet fakt użyczenia tym postaciom głosów przez Jima Belushiego i Adama Westa (tak, to ten stary, odziany w szare rajstopy Batman z lat sześćdziesiątych!) nie ratują sytuacji. Fakt, dialogi stoją na wysokim poziomie, ale nie z samych dialogów składa się fabuła.

Nasze czynności w grze ograniczają się do biegania w kółko po korytarzach i zbierania przedmiotów, które natychmiast wykorzystujemy.

Cała akcja rozgrywa się w posiadłości Zamaskowanego Mutanta (pełne imię) i po jej piętnastu piętrach musimy biegać, jeździć między nimi windami i raz na jakiś czas coś zabić. W przerwach oglądamy animacje, dowiadujemy się jakie to dramatyczne zdarzenia miały miejsce i z reguły jesteśmy zmuszeni do ratowania jednego z naszych kumpli, którzy należą do Ligi Dobrych Gości. I chcą uratować świat razem z nami.

PUNKT 3: PODSUMOWANIE

GOOSEBUMPS 2 jest gorsza od GOOSEBUMPS (opis w SS'45). Wypada tylko usiąść i zastanowić się, dlaczego?... Słyszy mnie pan, panie Stine? Dlaczego?

Banana Split

Dreamworks

DYSTRYBUTOR PC – MICROSOFT CENA: 155,00
PC WIN'95/ NT 4.0 Min. Pentium 75, 16 MB RAM

OCENA: 4/10









Sukces doomklonów sprawił, że coraz więcej gier w mniejszym lub większym stopniu kopiuje rozwiązania wielkiego poprzednika. Nie ominęło to i komputerowych RPG, czego przykładem jest chociażby BATTLESPIRE.

BATTLESPIRE

Akcja TES: BATTLESPIRE rozgrywa się w tym samym okresie, co pierwsza część cyklu THE ELDER SCROLLS – ARENA (opis SS'15). Bohaterem jest kandydat na Cesarskiego Strażnika, który udaje się do równoległego wrzechświata Battlespire. Tam odbywa się ostatni sprawdzian dla wszystkich pretendentów do tej zaszczytnej grupy. Ten, komu uda się ominąć liczne pułapki i rozwiązać skomplikowane zagadki, zostaje członkiem najbardziej elitarnej grupy w cesarstwie! Również ty postanowiłeś zostać jednym z nich i za chwilę udasz się do Battlespire. Nie musisz się jednak bać, gdyż jest to tylko test, więc nie grozi ci tam ani śmierć, ani nawet głód czy zmęczenie.

Jak to zwykle bywa, w rzeczywistości wszystko wygląda inaczej. Tuż obok portalu leży ciało jego strażnika, dobitnie świadczące, że śmierć jest jak najbardziej realna. Sam portal jest zablokowany i musisz odnaleźć inną drogę powrotną. W dodatku wszędzie włóczą się ohydne stwory, słudzy księcia Daedra o dźwięcznym imieniu Mehrunes Dagon. Jednym zdaniem, niezwykle trudny test zamienił się w śmiertelnie niebezpieczną walkę o przeżycie.

COŚ DLA ZMYSŁÓW

Widok przedstawiony jest z oczu głównego bohatera (tzw. first person perspective), co znamy chociażby z QUAKE. Również sterowanie bardzo przypomina rozwiązania zastosowane w tego typu grach. Niestety, zarówno jedno jak i drugie nie zostało do końca dopracowane. Poważną przeszkodą jest ograniczenie możliwości ruchu głową – nie można patrzeć prosto do góry oraz pod nogi, co często utrudnia poruszanie się, a w szczególności skoki po wysepkach nad jeziorem lawy.

Jeśli chodzi o oprawę muzyczną, to stoi ona na bardzo wysokim poziomie. Muzyka doskonale oddaje nastrój panujący na poszczególnych poziomach, pogłebiając atmosferę grozy. Natomiast szata graficzna znacznie odstaje od przeciętnego poziomu prezentowanego obecnie przez inne nowe gry. Jednym z powodów jest brak wykorzystania najnowszych osiągnięć w tej dziedzinie. BATTLESPIRE uruchamia się w DOSowym okienku i nie wykorzystuje żadnych dopalaczy graficznych – ani DirectX, ani tym bardziej 3Dfx. Skutek jest taki, że ściany w miarę zbliżania się do nich nabierają „pikselowatości", a animacje napotkanych potworków są dość miernej jakości. W sumie szata graficzna nie jest najważniejsza, ale szkoda, że nie jest ona choć trochę lepsza.

COŚ DLA DUCHA

BATTLESPIRE jest przykładem komputerowego RPG, choć moim zdaniem wprowadzono zbyt wiele elementów zręcznościowych (jest to spowodowane wyborem takiego, a nie innego sterownika). Na pochwałę zasługuje doskonały system tworzenia postaci, który został bardzo dobrze dopracowany. Do wyboru jest sześć ras, z których każda ma swoje słabe i mocne strony oraz 19 gotowych profesji. Jeśli komuś nie odpowiada żadna z klas to może zmodyfikować już istniejącą lub stworzyć nową od samego początku. Tworząc nową profesję ma się pełną swobodę wyboru. Jedynym ograniczeniem jest liczba punktów, którą można rozdzielić według własnego widzimisię.

Pomiędzy cechy, umiejętności, zaklęcia, przedmioty... Oczywiście, tak jak w każdym RPG poziomy poszczególnych zdolności wzrastają w miarę ich używania w trakcie gry.









TO ZA MAŁO ŻEBY ŻYĆ

Zasadniczym minusem BATTLESPIRE jest niska inteligencja przeciwników. Magowie nie zwracają uwagi, czy na linii czaru nie stoją przypadkiem ich sprzymierzeńcy, lecz rzucają zaklęcia bez opamiętania. Dzięki temu można bez walki wyeliminować wielu wrogów po prostu odpowiednio się ustawiając. Drugą korzyścią jest pozbawienie czarodziejów punktów magii, przez co stają się znacznie mniej groźni.

Kolejną wadą jest olbrzymia losowość pojedynków. W jednej z walk nie udało mi się ubić przeciwnika w ciągu minuty i w końcu zginąłem. Gdy wczytałem stan gry i spróbowałem po raz drugi usiekłem łotra dwoma cięciami topora.

Jednak największy wpływ na ostateczną ocenę BATTLESPIRE ma mały, ale niezwykle istotny drobiazg. Otóż nie można odpoczywać. W połączeniu z niewielką ilością napojów leczniczych przynosi to zgubne efekty. Jeśli zostaniesz zbyt poważnie ranny w czasie starcia, to będziesz musiał zostawić włączony komputer na godzinkę lub dwie, by zregenerować punkty magii konieczne do rzucenia zaklęcia uzdrawiającego. Gdyby nie to niedociągnięcie, mógłbym ją polecić wszystkim miłośnikom RPG, a tak pozostaje jedynie grą dla fanatyków serii THE ELDER SCROLLS.

C(w)alineczka

Bethesda/VIE

DYSTRYBUTOR PC – IPS **CENA: -,⁹⁰**
TERMIN WYDANIA PL – LUTY
PC DOS **Min. P133, 16 MB RAM**

OCENA: 4/10



Małżeństwo firm CRYO i CANAL PLUS z muzeum Luwr kolejny raz zaowocowało przygodówką, która bawiąc uczy. Tym razem szlakami przetartymi przez WERSAL, ruszył EGYPT.

EGYPT

Zawsze z podziwem patrzyłam na francuskie książki. I to nie na beletrystykę, ale na zwykłe szkolne podręczniki. Kiedyś nasze książki były szare, ponure i oferowały suchą wiedzę urozmaiconą od czasu do czasu ilustracją, na której niewiele było widać. Być może dziś podręczniki są już lepszej jakości, ale w dalszym



ciągu nie dorównujemy Francuzom. Dlaczego? Ano dlatego, że zrozumieli oni, że dużo łatwiej jest uczyć się bawiąc. A cóż może lepiej przyciągnąć młodego człowieka niż komputer?

CZEGO SIĘ JAŚ...

Mogę podać przepis na zainteresowanie kogoś historią, kulturą i polityką np. starożytnego Egiptu. Można zrobić przygodówkę, która rozgrywa się w tamtych czasach. Powiedzmy około 3000 lat temu, w 29 roku panowania Ramzesa III (który wielkim władcą był). No i już mamy podkład historyczny. Pozostaje tylko wymyślić historyjkę, która zmrozi krew w żyłach i przykuje odbiorcę do ekranu komputera. To może tak: Ramos, młody mężczyzna, który może jeszcze wiele osiągnąć w życiu, dostaje list, z którego wynika, że jego tatuś został oskarżony o obrabowanie królewskiego grobowca. Oczywiście tatuś jest niewinny, ale o tym wiedzą jedynie on sam, prawdziwi włamywacze i Ramos. Z nich wszystkich tylko Ramos może pomóc prawdzie wynurzyć się z mroków grobowca. A teraz trochę grozy. Otóż faraon postanowił wzbogacić oprawę obchodzonego za trzy dni święta egzekucją tatusia. Tak więc, drogi graczu, jako Ramos musisz znaleźć dowód niewinności protoplasty swojego rodu i dostarczyć go władcy, by uratować papę oraz dobre imię rodziny. Dodatkowej grozy przydaje fakt, że w czasie rozgrywki można zginąć, np. pakując się do dziury w grobowcu. Fabuła jak fabuła, ale wystarczająco frapująca, by przyciągnąć do komputera. Tak więc pierwszy cel został osiągnięty.



ALE...

Sama gra może mieć oczywiście wiele wad, do których wytrawni fani przygodówek zaraz się przyczepią. A to zdenerwuje ich statyczność akcji, gdy np. dwóch facetów rozmawia w ciemnym zakamarku to twoje nadejście tak niezbyt ich przestraszy, nawet gdybyś hałasował jak słoń w składzie egipskiej ceramiki. A to zrazi ich schematyczność akcji. Zabawa polega bowiem na znalezieniu zaledwie kilku rzeczy na każdym etapie, pokazanie ich odpowiednim osobom, a czasem użycie w jakimś miejscu. Nie jest to zbyt skomplikowane, trzeba się tylko nieźle nachodzić, bo rzeczy są sprytnie poukrywane. Całości brakuje jakiegoś powiewu świeżości. Czyżby ten bagaż kilku tysięcy lat tak wpłynął na twórców EGYPTE?

Ci, których urzekł WERSAL, z pewnością pokochają też EGYPTE, bo to ci sami twórcy, ten sam klimat, a tylko epoka inna. Gra jako przygodówka nie jest może rewelacyjna, ale to nie jest w tym przypadku oczywiste.

NIE MA TO JAK DOBRY ZWIĄZEK

Należy teraz pod płaszczykiem rozrywki przemycić sporo informacji dotyczących danej epoki. Jednak do encyklopedii można dobrać się nawet bez wcielenia w młodego Ramosa. Obok suchego tekstu, encyklopedia epatuje także materiałem zdjęciowym, a w „praktyce" można je zobaczyć w czasie zabawy. Oprócz tego można się wybrać na specjalną wycieczkę po terenie gry, tym razem bezpieczną i bez czyhających zagrożeń.



W czasie gry zostajemy napakowani dużą dawką wiedzy i już nie mylimy Ramzesa III z jego wujkiem albo papciem. Do tego nad całością czuwali specjaliści z Luwru, którzy pomogli w rekonstrukcji realiów starożytnego Egiptu. Trzeba przyznać, że okazali się fachowcami najlepszej marki.

Zadbano także o właściwą oprawę dźwiękową, która nawet największemu dyletantowi skojarzy się z Egiptem. Mamy więc tutaj oddziaływanie na zmysł wzroku i słuchu. Szkoda tylko, że do gry nie jest dołączane kadzidełko z odpowiednim zapachem.



Człowiek gra sobie spokojnie, rozwiązuje kolejne zagadki i nawet się nie spodziewa, że wpadł w macki edukacji przez zabawę. Tutaj wiedza sama wchodzi do głowy. Nawet jeżeli nie macie bzika na punkcie ubranych w sukienki Egipcjan, to warto zagrać w tę gierkę. Chyba, że jesteście fanatycznymi miłośnikami przygodówek w stylu CURSE OF MONKEY ISLAND (opis w SS'52 i '53). Ale EGYPTE chyba nie chciał pretendować do takiej czołówki, pozostając grą o zacięciu edukacyjnym.

Krupik

Cryo Interactive

DYSTRYBUTOR PC – IPS — **CENA: –PO**
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 — **Min. Pentium 90, 16 MB RAM**

OCENA: 6/10

PILGRIM

W roku 1208, na jednym padole usiłowali znaleźć swoje miejsce heretycy i Inkwizycja, bogaci rycerze i biedni chłopi. Oczywiście nie zawsze im się to udawało, ale któż w ferworze walki o wiarę przejmował się kilkoma ofiarami...







Były to czasy, w których najmniejsze przewinienie mogło zaprowadzić na stos albo dać nieszczęśnikowi możliwość utopienia się w rzece (ale tylko wtedy, kiedy był niewinny, bo winni byli zwykle wodoodporni). W tych właśnie czasach młody Simon wyrusza z misją dostarczenia niejakiemu Petrusowi tajemniczego manuskryptu. Zadanie to zlecił mu umierający ojciec, pełniący odpowiedzialną funkcję przywódcy sekty Tradycja, a który otrzymał manuskrypt od Marca, ciężko rannego Templariusza. Jako, że ów Petrus zamieszkiwał w Tuluzie, nasz młodzian udał się w tymże kierunku. Nie przypuszczał nawet, że jego śladem będzie podążał wysłannik papieża Innocentego III, inkwizytor Diego D'Osam i że ta wycieczka może skończyć się niezbyt ciekawie. Wola ojca jest jednak święta i należało ją wypełnić.

FASCYNUJĄCA PRZYGODA

Jak widać poruszany w grze temat jest naprawdę fascynujący. Teraz możemy sami wcielić się w jednego z bohaterów tamtej epoki, a nasza przygoda została wymyślona przez znanego pisarza Paulo Coelho. Trzeba przyznać, że w grze wyczuwa się pewien powiew twórczości literackiej i próbę stworzenia czegoś głębszego w stylu „Imienia Róży".

Jak więc zagłębić się w średniowiecze? Nie jest to zbyt trudne. Inventory jest dosyć dziwnie zrobione, ale niezbyt skomplikowane w obsłudze. Otóż masz w nim do dyspozycji coś w rodzaju trzech przedziałów. W jednym przechowujesz znalezione rzeczy, w drugim wspomnienia o spotkanych (lub znanych z opowiadań) osobach, a w trzecim o widzianych przedmiotach. Konwersację prowadzisz, pytając się o osoby lub rzeczy, które masz w swojej pamięci lub w kieszeni. Nie powinien cię martwić fakt, że jednorazowo możesz zabrać ze sobą niewiele przedmiotów, bo jest to całkowicie zgodne z taktyką, jaką przyjęli twórcy tej gry.



PO NITCE DO KŁĘBKA

PILGRIM jest bowiem przygodówką całkowicie archaiczną jak na nasze czasy (a swoją drogą ciekawe, jak ludzie w roku 1208 spędzali wolny czas, przecież wtedy nie było komputerów). Akcja jest całkowicie liniowa. Ta liniowość jest tak liniowa, że aż każe nam stanąć na baczność i wyprężyć się jak struna. Jeżeli nie wykonasz jakiegoś zadania, to nawet nie myśl o tym, że zdołasz zrobić coś innego.

Tak więc często po prostu zatrzymujemy się w danym miejscu, bo niewykonanie jednej czynności blokuje nas całkowicie. Kończy się to na tym, że musimy rozpaczliwie klikać ciągle na tych samych rzeczach, bo nie wiadomo, czy przedmiot, który był nie do wzięcia sekundę temu, nagle nie okaże się niezbędny do wykonania innej akcji. Do tego gra podzielona jest na etapy, a to znaczy, że gdy nie skończymy jednego etapu, to o drugim nie mamy co marzyć. Zostajemy więc uwięzieni na małym kawałku przestrzeni, miotamy się między ludzikami i usiłujemy zgadnąć, co też autor miał na myśli. Dobrze, że w grze można uzyskać podpowiedź, wprawdzie enigmatyczną, ale przynajmniej wnoszącą trochę światła do mroków średniowiecza. Należy także często nagrywać stan gry, bo można łatwo zginąć, albo coś źle zrobić, a to automatycznie kończy zabawę – oczywiście nie tak jak byśmy chcieli. Ogólnie mówiąc, gra jest nieznośnie statyczna, wszystko wygląda jakby zostało zatrzymane w czasie, a ożywa jedynie w sekwencjach animowanych.

Bardzo ładnie zrobione jest intro, w którym Simon walczy z wielkim rycerzem – wygląda to bardzo realistycznie. Wszystkie postacie występujące w grze stworzył Moebius, autor znany z rysowania fajnych komiksów, ale niestety lokalizacje są zbyt ubogie w szczegóły. Dobrze, że całość okraszona jest miłą średniowieczną muzyką, która na całe szczęście się nie nudzi, bo inaczej byłaby kolejnym gwoździem do trumny.

WIEDZA PRZODEM

W grze można skorzystać z bogatego kompendium wiedzy o obyczajach, miejscach i ludziach żyjących w tej epoce. Nie wiem jednak, czy gra ta została stworzona w celach edukacyjnych, bo przypomina mi takie produkty jak WERSAL czy recenzowany w tym numerze EGYPTE firmy CRYO. To tak, jakby chciano nauczyć kogoś czegoś o średniowieczu i naukę osłodzono liniearną przygodówką, której jednak nie przygotowano profesjonalnie. Cel jest bardzo szczytny, ale można było zrobić lepszą grę. PILGRIM może nie znaleźć odbiorców, którzy swoje pieniądze mogą wydać chociażby na takie przygodówki jak CURSE OF MONKEY ISLAND (SS'52 i '53) lub BLADE RUNNER (SS'52 i '53). No i dobrze.



Krupik



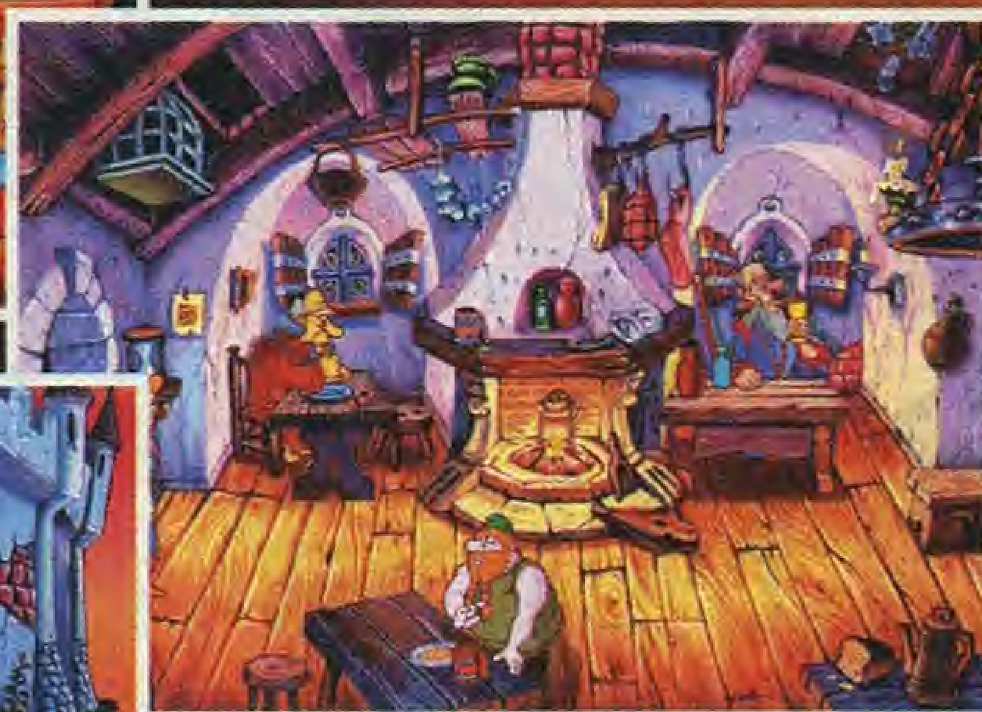
Infogrames

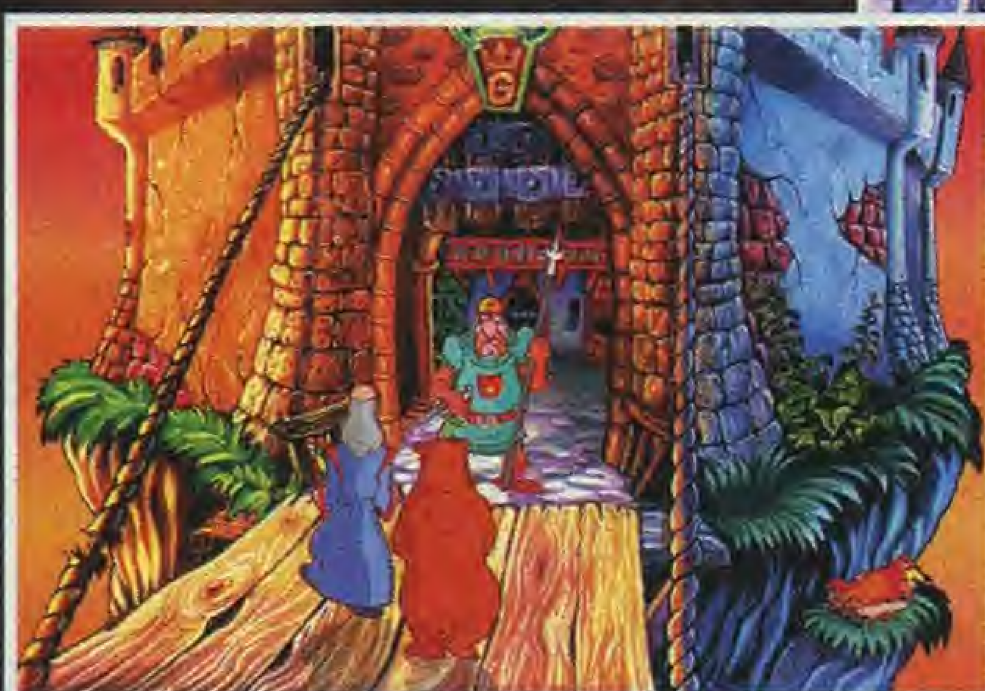
DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE | CENA: –,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN/WIN'95 | Min. Pentium 75, 8 MB RAM

OCENA: 5/10









Kiedy wreszcie wstałam od KIT, nie czułam zmęczenia. Od razu chciałam się zabrać do pisania recenzji, więc znowu zasiadłam przy komputerze. Nie będę ukrywała, że gra podobała mi się bardzo. Nie wiedziałam jednak, w jaki sposób najlepiej przekazać moje uczucia z nią związane. Gdzieś tam w środku mnie ścierały się przekonania Recenzenta, Który Już Wiele Widział i chciał jasno i klarownie powiedzieć, co myśli o tym produkcie, oraz Gracza, którego ta gra po prostu urzekła i podchodził do niej emocjonalnie. W ten sposób zrobiło się już naprawdę późno i sił wystarczyło mi tylko na doczłapanie się do łóżka.

Nie chcę pisać o sobie, lecz o grze. Musicie jednak wiedzieć, co działo się dalej. Obudził mnie jakiś hałas. Otworzyłam oczy i zobaczyłam, że przy moim komputerze siedzi młody chłopak ubrany w dżinsy i luźną bluzę, a przy oknie usadowił się mężczyzna w marynarce i śmiesznych różowych okularach. Szybko zamknęłam oczy i otworzyłam je po raz drugi. Byli tutaj nadal. Wkrótce okazało się, że młodzieniec to Gracz, a właściciel różowych okularów przedstawił się jako Recenzent.

– Chcieliśmy podyskutować na temat KSIĘCIA I TCHÓRZA – powiedział spokojnie Recenzent, jakby fakt, że siedzi u mnie w domu o trzeciej w nocy nie był niczym niewłaściwym. – Powiem ci, jak masz napisać recenzję. Proponuję zacząć oryginalnie. Dawno, dawno temu była zielona, zielona kraina, a w niej za zieloną, zieloną rzeką był zielony, zielony zamek, a tam z zielonej, zielonej komnaty wyszedł czerwony Książę i powiedział: O kurczę, chyba nie jestem z tej bajki! Ta historyjka doskonale ujmuje sens fabuły KIT!

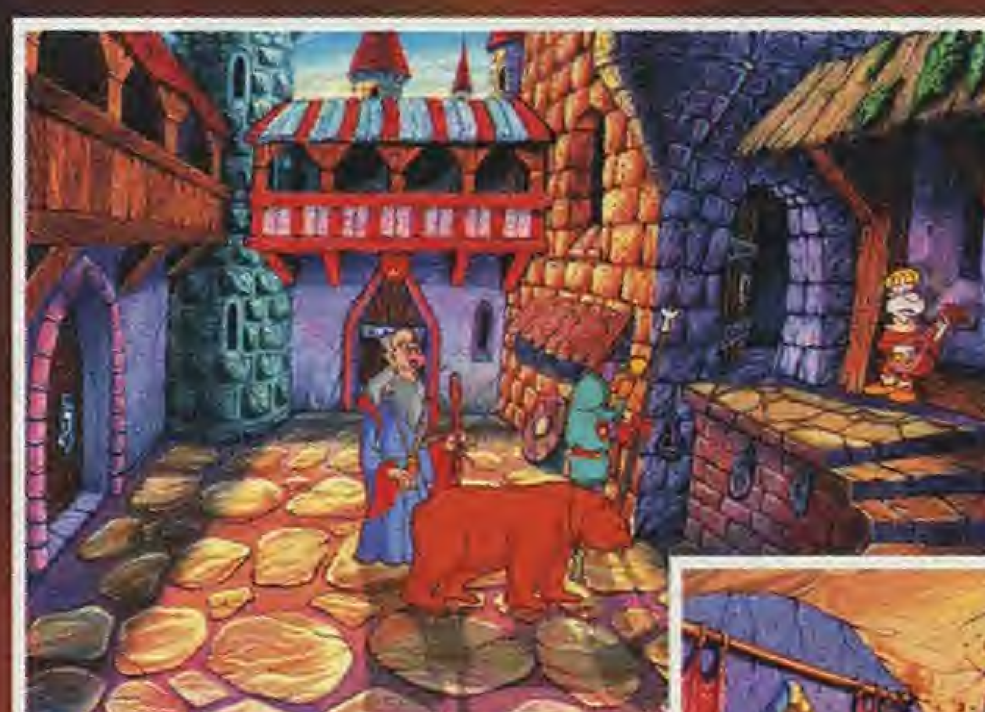
– No dobrze, dobrze – powiedział Gracz – I niby ktoś ma coś z tego zrozumieć? Koniecznie napisz tak: kiedyś żył sobie młodzian, któremu nic nigdy nie wychodziło. Miał więc dosyć siebie i całego świata. Tak więc gdy pojawił się przed nim Demon ofiarowując złote góry w zamian za drobną przysługę, czyli sprzedanie duszy, uznał to za zrządzenie losu. Demon nieco go jednak oszukał i przeniósł w ciało Księcia o niezbyt dobrej reputacji, który miał właśnie stoczyć pojedynek z pewnym Czarnym Rycerzem. Nasz Tchórz oczywiście od razu uciekł, czym wywołał wielki gniew samego Króla. W tych okolicznościach chłopak zmądrzał i zapragnął wrócić do swojego starego ciała. Nie było to jednak wcale takie łatwe. W tym bowiem celu musiał dostać się do samego Piekła.

– Hej! Już dosyć tego mędrkowania. Co za głupota. Powinnaś teraz napisać do czego jest podobna ta gra (to zawsze wywiera duże wrażenie na czytelnikach i udowadnia, że znasz się na rzeczy). Ta przygodówka jest zrobiona w podobnej konwencji jak DISCWORLD i CURSE OF MONKEY ISLAND. Wiesz o co mi chodzi? – zapytał Recenzent patrząc na mnie podejrzliwie. Minę miałam chyba w dalszym ciągu głupią, bo pokiwał tylko głową z politowaniem. – Mogłem się tego spodziewać. Wiadomo, kobieta. No, ale słuchaj uważnie dalej. Chodziło mi o to, że wiodącym elementem KIT jest ciekawa i pełna humoru fabuła. W sposobie, w jaki scenarzyści prowadzą nas przez fabułę, czuć niesamowitą lekkość i znajomość klasyki nie tylko komputerowej, np. filmów Polańskiego („Nieustraszeni zabójcy wampirów"), powieści Tolkiena (kraina Silmaniona), czy naszej rzeczywistości (fragment gry, kiedy Książę przenosi się do krainy z „maluchami" na ulicach). Naprawdę nie jest łatwo wymyślić śmieszne teksty, które nie obrażałyby nikogo i nie byłyby poniżej pewnego poziomu. Chociaż scenarzyści czasami balansują na granicy dobrego smaku, to w niesamowity sposób potrafią wybrnąć z każdej niezręcznej sytuacji... – zawiesił na chwilę głos patrząc na mnie znacząco i to go zgubiło, bo Gracz wykorzystał jego zawahanie.

– Ona dobrze wie o co chodzi. Grała przecież w TENAGENTA. Jeżeli pomnoży humor z tamtej gry przez dwa, to właśnie dostanie KIT. Scenariusz do tej gry napisali Adrian Chmielarz i Jacek Piekara. Dialogi są przezabawne, a często po prostu zwalają z nóg. Wreszcie mogłem to docenić. Co tu dużo mówić, znam angielski, ale nigdy nie byłem prymusem i kiedy gram w zagraniczne przygodówki to często nie łapię wielu wysublimowanych kawałów. A tutaj mam wszystko podane jak na talerzu. Brawo dla Adriana i Jacka!!!

– Dobre sobie, w naszych czasach trzeba znać angielski. No, ale wróćmy do mojej, tfu, twojej, recenzji. Bardzo spodobał mi się fakt, że nie występują tutaj czarno–białe postacie. Każda z nich ma swoje wady i zalety, swoje silne strony i słabości. Wszyscy – od żebraka siedzącego przy karczmie do głównego bohatera.

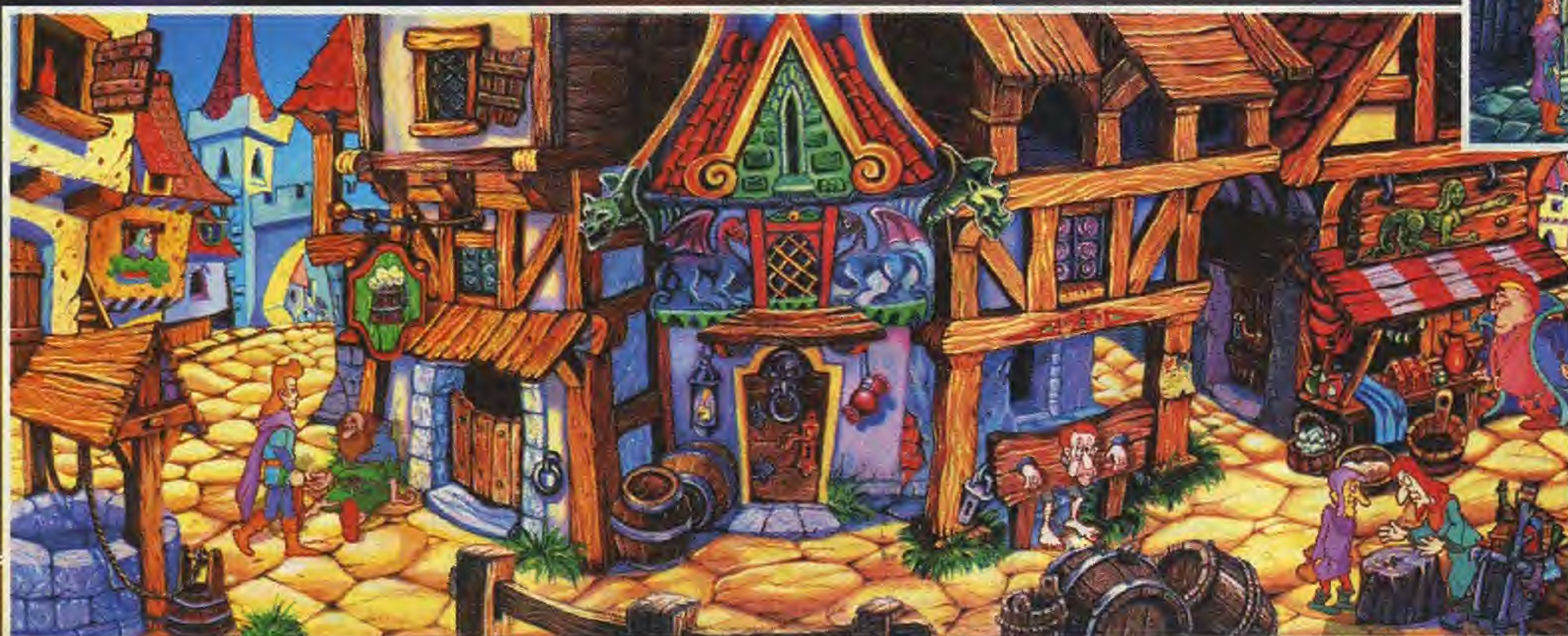
– Taaak, jak dobrze spotkać głównego bohatera, który ma ciemne sprawki na sumieniu i nie musi ratować świata przed zagładą. Książę spędzał więcej czasu na uganianiu się za białogłowami niż













KSIĄŻĘ I TCHÓRZ

na studiowaniu uczonych ksiąg. I wiesz co? Po skończeniu tej gry uświadomiłem sobie, że bardzo brakuje mi jej bohaterów. Przez ten czas zdążyłem się z nimi zżyć. Stworzono naprawdę realny, chociaż bajkowy świat.

– Ja tam nigdy nie przywiązuję się do bohaterów gier, które recenzuję. No, ale jedźmy dalej.

Teraz powinnaś zabrać się za zagadki. W KIT są one trudne, ale bardzo logiczne, wynikające z treści rozmów, polegające na obserwowaniu i wyciąganiu wniosków. Dołączono także małe wstawki zręcznościowe, które jednak nie powinny zniechęcić zagorzałych miłośników zagadkowego móżdżenia.

– Zaraz zaraz, daj mi coś powiedzieć. Ale się rozgadałeś! – Gracz widocznie miał już dosyć przemowy Recenzenta – Mnie wzruszył fakt, że przy rozwiązywaniu zagadek musiałem pracować głównie głową, a nie ręką. Już wyjaśniam,



o co mi chodzi. Nie musiałem mozolnie przeszukiwać ekranu, żeby znaleźć potrzebny przedmiot. Wszystko było dobrze widoczne i cały wysiłek sprowadzał się do wymyślenia odpowiedniej koncepcji na rozwiązanie zagadki, a nie na jeżdżeniu kursorem po ekranie.

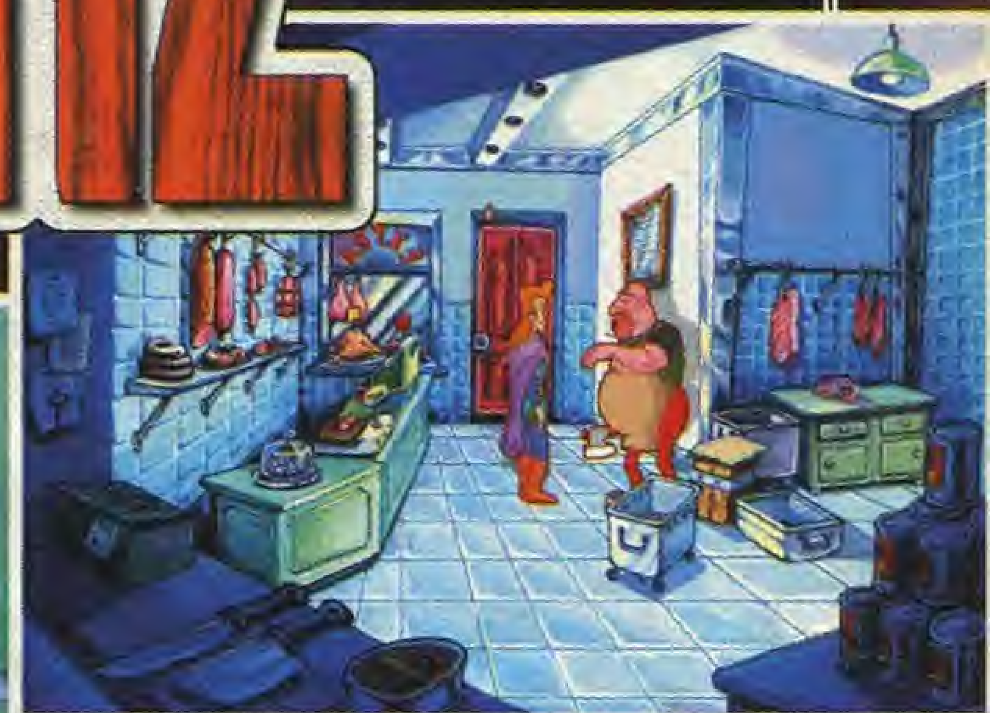
Poczułam, że oczy same mi się zamykają. Wszystko zaczęło mi się trochę rozmywać. Wstałam i poszłam do kuchni, żeby zrobić sobie kawę. Okazało się jednak, że C(w)alineczka ostatnio siedział długo w nocy i wypił cały roczny zapas. Kiedy wróciłam do pokoju, Recenzent właśnie zajmował się omawianiem grafiki i muzyki.



– ...ptaszki, świnka i zajączek. Wszystko jest bardzo kolorowe i starannie wykonane, a każda lokacja właściwie stanowi oddzielną całość z miłymi dla oka szczegółami.

Postacie rzucają cienie i chociaż nie uniknięto tutaj czasami błędów perspektywy oraz naruszenia zasad padania światłocienia, to wszystko prezentuje się naprawdę bardzo ładnie. Szkoda tylko, że nie przypadło mi do gustu opracowanie muzyczne KIT. Muzyka przygrywająca w tle jest ładna, ale często niezbyt dobrze dobrana do tego, co się aktualnie dzieje w grze, np. łagodna muzyczka nie pasuje do sceny, w której Książę ucieka przed maniakiem z siekierą! Acha, zapomniałem powiedzieć, że Czarodziej przemawia głosem znanego aktora Kazimierza Kaczora.







– A ja go nie znam – zdziwił się Gracz – ale faktycznie zrobił kawał dobrej roboty. Może tylko za bardzo się przejął tym zadaniem i wygłasza swe kwestie zbyt wyraźnie i przesadnie.

Moi kumple stwierdzili, że skoro ta gra ma cukierkową grafikę, to na pewno jest przeznaczona tylko dla dzieci. Nic bardziej mylnego! A co tam się czepiać do cieni. I tak się chłopaki napracowali. A że coś tam w jednym czy dwóch miejscach nie wyszło? Przecież nie ma rzeczy doskonałych. No nie? Oczywiście nie powiedziałeś nic o tym, że gierka chodzi na 486, co w moim przypadku jest naprawdę ważne. Z kieszonkowego lepszego procesora sobie nie kupię, a grać lubię. No nie?

– Nie zapomnij o zakończeniu! Proponuję tak: gra jest naprawdę dobrze zrobiona i powinna spodobać się każdemu!

– E tam. Napisz tak: w kąt rzuć zaraz jakiś kit i do sklepu biegnij w mig. Przygodówka ta jest git i dlatego kup dziś KIT.

– O rany! – Recenzent zbladł przeraźliwie, a potem zrobił się zielony. Wypowiedź Gracza wpłynęła na Recenzenta destrukcyjnie.

I wtedy się obudziłam. Wreszcie wiedziałam, jak napisać ten tekst. Usiadłam przy komputerze i zaczęłam: kiedy wreszcie wstałam od KIT, nie czułam wcale zmęczenia. Od razu chciałam...

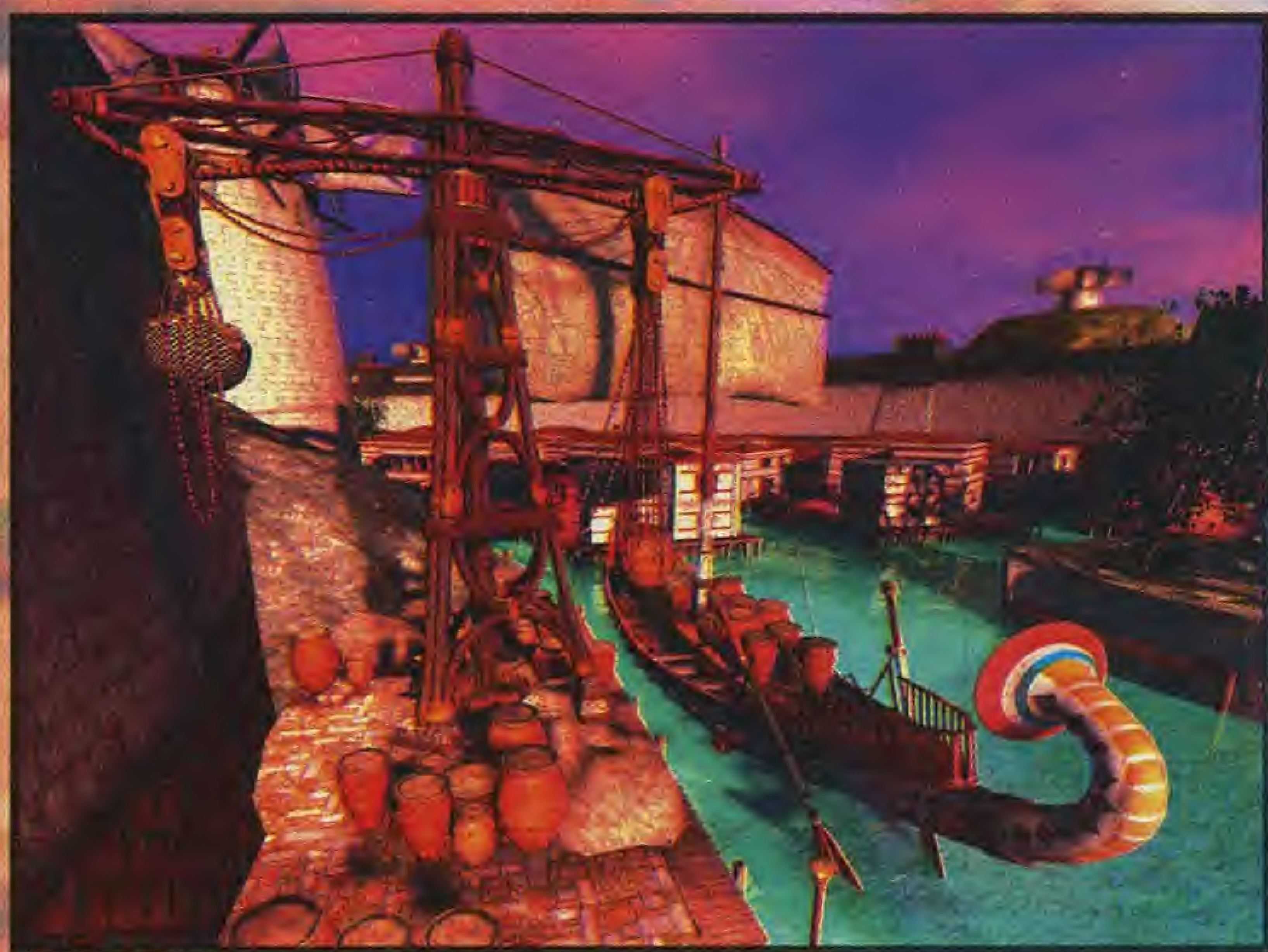
Krupik



Metropolis/IPS

DYSTRYBUTOR PC – IPS — CENA: 119⁰⁰
TERMIN WYDANIA PL – LUTY
PC DOS/WIN'95 — Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

DEMO: CD 53
OCENA: 8/10



Przeglądałem akurat akta z roku 1989, robiąc sobie od niechcenia manicure łyżeczką do herbaty, gdy do mojego zapyziałego biura wkroczyło boskie blond stworzenie. Przez chwilę dostrzegałem jedynie dwa dyski kołyszące się odważnie na pierwszym planie tego boskiego obrazu. Z błogiego oszołomienia wyrwał mnie odgłos uderzenia zamszowej teczki o porysowane szkło mojego steranego wiekiem biurka. Dama nazywała się Rebeka i pojąłem natychmiast, że do uśmiercania jej ultracienkich cygaretek nie będzie potrzebna popielniczka, bo zadowoli się moim i tak już poprzepalanym dywanem. W ciągu trzech dni chciała mieć kompletną analizę CD, których złocisty blask iskrzył się do mnie filuternie z rozchylonej ekskluzywnej torebki. Dama podeszła bliżej, wpatrując się we mnie badawczo. Dwa dyski znalazły się tak blisko, że ani nie spostrzegłem, kiedy na moją klawiaturę spłynęło pięćdziesiąt kawałków. Z obietnicą, że premia za wykonaną pracę będzie znacznie słodsza, to boskie zjawisko odpłynęło z mojego biura, a ja w błogim upojeniu zabrałem się za instalację.

Tak więc, JOURNEYMAN PROJECT, aha. Miałem już w swojej praktyce bardziej skomplikowane przypadki. Moja kartoteka rozwiązanych spraw pokazuje, że poprzednie dwa projekty Journeyman były przygodówkami o wysokim stopniu trudności, poświęconymi problematyce podróżowania w czasie i ... do diabła, żywe wspomnienie dwóch falujących dysków zablokowało mi procesy myślowe tak kompletnie, że musiałem przepłukać gardło porządnym łykiem whisky domowej roboty. Fotografie, dołączone do dokumentacji obu poprzednich części, rozwiązywanych przeze mnie dla anonimowej organizacji sugerują, że będę miał do czynienia z porywającym opracowaniem graficznym. O tym, że strona techniczna trzeciej części różni się od wszystkich poprzednich, przekonałem się zabawiając grywalnym demo znalezionym na krążku CD, dołączonym do jakiegoś polskiego gierkowego pi-śmidła „Secret Service", które do mojego biura w New Orleans dociera razem z całą szpiegowską pocztą z Dzikiego Wschodu. JP3



nie jest bynajmniej kompilacją mnóstwa statycznych obrazków, ale ujęciem panoramicznym w zakresie 360 stopni, opartym na podobnej technologii, jak przygodówki ATLANTIS i WERSAL (francuskiej CRYO) czy strzelanka THE HIVE (amerykańskiej TRIMARK). Szkoda jedynie, że pole widzenia wciśnięte jest tylko na dwie trzecie ekranu, tak że panorama gry nie jest tak bardzo efektowna jak chociażby w ATLANTIS. Z drugiej strony, występują tu jednak nowe elementy, jak np. efekty świetlne w czasie rzeczywistym, czego typową próbką jest rozlewający się powoli, olśniewający blask Słońca, dosłownie oślepiającego w zenicie.

Widoku w JP3 nie obraca się automatycznie przez przesuwanie kursora do brzegu ekranu, jak jest to przyjęte w innych grach, ale aktywuje się przytrzymaniem lewego przycisku myszy.

Tam, gdzie opracowanie techniczne nie da się zaszufladkować, detektyw musi oprzeć się na innych dowodach. Weźmy na przykład taką fabułę: na motywach kilku publikacji SF znowu ożywa w tej serii przygodówek Nadnarodowa Organizacja Ochrony Czasu troszcząca się o to, aby jakiś szalony wynalazca nie wysłał sam siebie czy innego obiektu doświadczalnego (na przykład własnego wnuka, patrz: Encyclopaedia Britannica, rozdział „Back to the Future") w przeszłość. Organizacja ta wyszkoliła kilku specjalnych agentów, którym mogliby do-



równać jedynie 007, agenci MIB czy bohaterowie „Z Archiwum X" i to tylko na tak długo, dopóki nasi agenci nie przenieśliby się do przeszłości i nie ukręcili karku ich babciom. Główne role we wszystkich Projektach Journeyman grają agentka Numer Trzy i agent Numer Pięć (Cage Blackwood, czyli TY, innymi słowy tłum rojący się za ekranami komputerowymi). Agentka Numer Trzy jest najpierw twoją przeciwniczką, a potem niespodziewaną sojuszniczką (mam nadzieję, że podobnie stanie się z moją blondynką!). Mamy tu jeszcze odrobinę sztucznej inteligencji o imieniu Arthur,





którą pamiętają pewnie ludzie znający poprzednie części. Arthur jest domowym skrzatem, przyczajonym w elektronicznym wyposażeniu twojego skafandra czasoprzestrzennego. Jego zadaniem jest sprawdzanie, czy przypadkiem nie bawisz się pętlami czasowymi albo nie robisz innych zakazanych rzeczy, a także niezmordowane mielenie ozorem i zdradzanie rzeczy, na które każdy gracz powinien wpaść sam. Tak, teraz mamy wszystkich świadków. Tu nastaje moment stosowny na wysączenie kolejnego drinka, aby śledztwo mogło zacząć się pomyślnie rozwijać...

Uwaga, przerwa z przyczyn technicznych (czytaj: gardlanych).

Detektyw musi mieć wszystko w absolutnym porządku, łącznie z dzienną dawką alkoholu, bez której obrazki zleją się w jedną całość, a tajni agenci zaczną mu deptać po piętach. Nadszedł czas, aby wziąć się za poważne dowody. Pierwszym i najważniejszym jest trójka bliżej nie zdefiniowanych przedmiotów, zagubionych w trzech miejscach przeszłości ludzkiej cywilizacji. Je-



den z nich zniknął z mitycznej Atlantydy, drugi z Eldorado, twierdzy skalnej Majów, a trzeci z tajemniczej świątyni tybetańskiej. Muszę te wszystkie dowody zgromadzić dla swojej klientki, a wtedy powinno mi się udać uratować świat od grożącej mu zagłady. Cóż to dla mnie, podobne przypadki rozwiązuję co drugi dzień. Dowód numer dwa to niepozorny skafander. Nie jest to jednak jakiś tam skafander, który można wyłudzić od każdego nurka w stanie spoczynku; to skafander czasoprzestrzennie–transmutabilny, a więc zdolny nie tylko do przenoszenia się w czasie, ale i do przemiany w różne istoty ludzkie. Owa przemiana przebiega tak, że w każdej chwili możesz zażyczyć sobie transmutacji w poprzednio śledzoną istotę ludzką na danym poziomie czasu. Jeśli zobaczysz na przykład na Atlantydzie urocze dziewczę lepiące z gliny garnek, możesz przybrać jego postać (tego dziewczęcia mądralo, nie garnka!) i wdać się we flirt z tubylcami. Nie uda ci się jednak wyrwać na trzecią zajezdnię odstawczą na planecie

JOURNEYMAN PROJECT 3



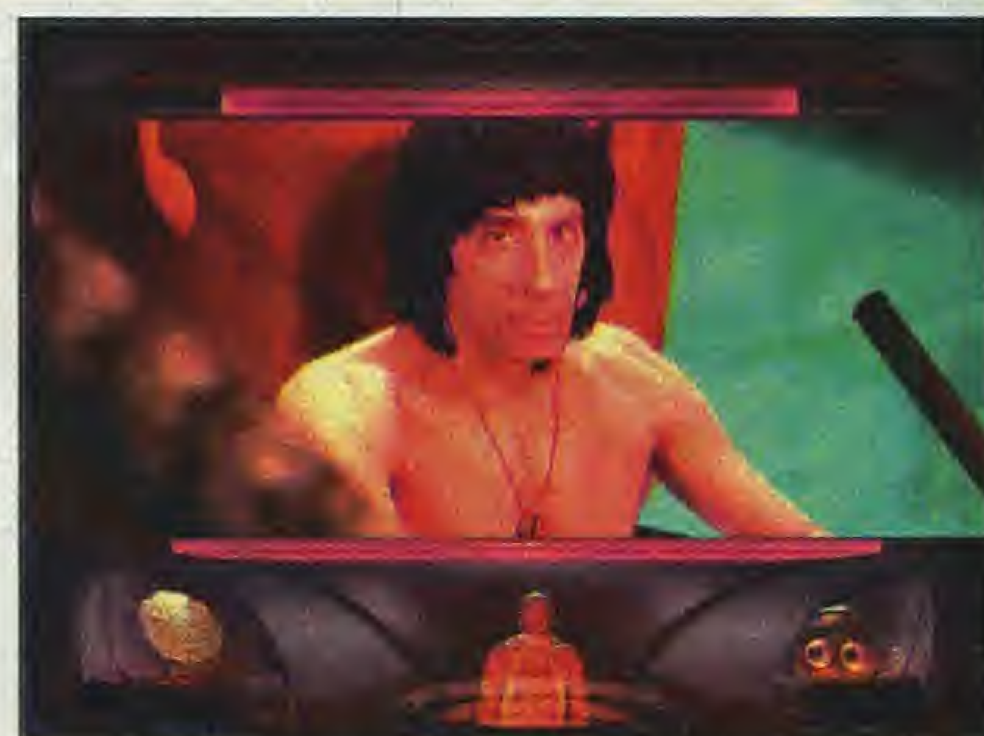
Uran, tam wcielić się w na pół spleśniałego androida z niewinnym półmetrowym rogiem pośrodku głowy, powrócić na Atlantydę i w takiej postaci poprosić dziewczynę o rękę. Takie wydziwianie na pewno wywołałoby zaburzenia czasowe, z powodu których straciłbyś w ojczystej Agencji premię. Nie możesz też przybrać postaci owej piękności i zwrócić się do niej samej o trochę gliny na ulepienie garnka. Czas to wrażliwa substancja, a człowiek musi uważać, żeby nie rozdeptać turkucia podjadka i nie sprowadzić kłopotów na głowy pięknych Atlantydek! Tak, tak, gdybym był agentem Nr 5, wskoczyłbym w przeszłość i wystarczyłoby jakieś trzydzieści minut, a nie gniłbym w tej dziurze sam i... ach, ten głęboki oddech blondynki wciągnięty w jej górzyste płuca!

Znowu się zapominam... Słuchaj, Mamoulian, pilnuj się i nie rozpraszaj, abyś nie znalazł się poza obrazem!



Świadkowie i dowody za nami, teraz czekają nas już tylko podejrzani. No, tych mamy mnóstwo, co poniekąd komplikuje nam tę skądinąd sympatyczną i gładką sprawę. Dialog, gadki, paplanina, ględzenie i wypytywanie się to podstawowa treść tej gry. W niczym nie zmienia tego fakt, że poruszasz się we wspaniałej egzotycznej scenerii, ruchliwą aleją oryginalnej fabuły, wsłuchany w urzekającą, atmosferyczną muzykę.







Trzonem akcji pozostaje przez cały czas przystawanie na przyjemne pogawędki z pradawnymi ludźmi, których kości już dawno obróciły się w proch. Nawet jeśli zupełnie brakuje napisów, słowo mówione prezentowane jest jasno i rozważnie, jest więc dobrze rozumiane. Pewne trudności mogliby mieć ci, którzy nie znają ani słowa po angielsku: dla nich gra będzie nie tyle przygodówką, co stosunkowo trudnym rebusem logicznym.

Trzecia część jest także znacznie mniej obszerna, niż jej dwie poprzedniczki. Nie tyle pod względem rozmiarów, bo na czterech krążkach zmieści się sporo, ile raczej prostoty, która całej grze nadaje niczym nie zakłócane gorączkowe tempo popędzające wszystko do szczęśliwego końca.

Na pewno wciąż się głowisz nad tym, jak to jest właściwie z tą zbrodnią, za której objaśnienie Rebeka nie wahała się zapłacić pięćdziesiąt kawałków. No i coś więcej! Owe trzy artefakty, których dla niej szukam, były już raz ukradzione, ale ja wskoczę przez szczelinę czasu w chwilę przed ich kradzieżą i zwinę je złodziejom. Głównymi podejrzanymi są dwie skłócone ze sobą kosmiczne rasy. Co, nie wierzysz mi? Za karę, niedowiarku, zdradzę ci, jak się wszystko skończy, abyś z tej gry nic a nic nie miał: no więc kiedy agent Numer Pięć znajdzie wszystkie przedmioty, a teraz – trzymaj się – wróci...

[WARNING, PRÓBA ZDRADZENIA TAJEMNICY GRY!]

Dobra, dobra, wiem, że muszę trzymać język za zębami. Każdy detektyw doskonale o tym wie, to tylko ja bajdurzę, co mi ślina na język przyniesie. Bardzo chciałbym ci powiedzieć, jak to było, ale nie da rady. Bez przerwy mnie śledzą, a teraz, kiedy wiem już tyle, wszystko jest dla mnie podwójnie niebezpieczne. I to akurat w chwili, kiedy ostatnie linijki copyright znikają mi z ekranu, a JOURNEYMAN PROJECT 3 po cichu mnie opuszcza. Pst! Słyszysz to samo co ja? Te kroki na schodach? To na pewno blondynka. Jestem w rozterce – czy otworzyć Champagne Rosse rocznik 1957 czy odbezpieczyć Vintage Magnum rocznik 1953. Może ktoś mi poradzi?

Mamoulian

Red Orb Entertainment

DYSTRYBUTOR PC – MIRAGE CENA: -,00
TERMIN WYDANIA PL – LUTY/MARZEC
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

DEMO: CD 52

OCENA: 8/10







Demencja to termin medyczny oznaczający otępienie, upośledzenie zdolności rozumowania, inteligencji i orientacji. Niejeden doktorek przegrałby jednak w biegu przez płotki z naszą żwawą bohaterką, która od czasu do czasu ma kłopoty z pamięcią. Będziesz zadziwiony jak sprytna może być niewinnie wyglądająca Babcia...

Jeżeli dosyć długo będziesz interesował się grami komputerowymi, to prędzej czy później odniesiesz wrażenie, że zostały w nich wyczerpane już wszystkie pomysły i nic cię nie zaskoczy. Te same uczucia wydają się męczyć twórców gierek, którzy albo nieznacznie modyfikują stare dobre wzorce ryzykując, że graczom nie przypadną do gustu kolejne części starych przebojów, albo starają się stworzyć coś nowatorskiego i oryginalnego. W tym ostatnim przypadku może się jednak zdarzyć, że dany produkt bardziej będzie przypominał koszmary zwariowanego wizjonera, niż grę. Czasami autorzy zapominają, że przygodówkę powinni ukończyć nie tylko nieliczni wytrwali gracze, którzy będą się tym chwalili przy każdej okazji czy zdesperowani recenzenci pism komputerowych, którzy po prostu muszą skończyć daną grę. Oczywiście w dobie Internetu zawsze można poszukać rozwiązania w sieci, ale często są one współtworzone przez autorów danego produktu, którzy dzięki temu pokazują, że ich gra wcale nie jest taka trudna, skoro ktoś ją ukończył. Nie ma co ukrywać, to obraz w muzeum może być abstrakcyjny, a nie przygodówka. Zapewne domyślacie się, że do takich refleksji zmusiła mnie DEMENTIA. Na jej początku widzimy główną bohaterkę, Babcię, która zajada z upodobaniem trujący grzybek. Zapewne miała po nim halucynacje. Czy były to doznania podobne do tych, które tchnęły w autorów tego produktu natchnienie twórcze?

GALERIA OSOBLIWOŚCI

Popatrzmy na DEMENTIĘ jak na wystawę abstrakcyjnego malarstwa. Ekspozycja ta składa się z wielu obrazów, które właściwie trudno powiązać ze sobą. Wygląda to tak, jakby ktoś bardzo się nudził i wymyślał kolejne dzieła. Pierwszym oryginalnym posunięciem było wybranie bohaterki, czyli Babci, uwielbiającej trunki, poruszającej się po ekranie chwiejnym krokiem, wygłaszającej różne dziwne teksty, potrafiącej pokazać niebo środkowym palcem, tańczącej w stylu striptizerki z nocnego lokalu, cytującej klasykę (beam me up!) a przede wszystkim gotowej stanąć w obronie swojej rodziny.

Babula wpakowała się w niezłe kłopoty. Otóż jej wyrodny synalek, George wpadł w sidła niejakiego Wielkiego Królika (What's up, doc?). Ponieważ George był zepsutym szubrawcem, postanowił przehandlować swoją rodzinkę i dom w zamian za sielskie życie, które ofiarowali mu agenci Królika. Popełnił jednak jeden błąd, bo nie docenił swojej matki. Pewnego dnia nasza Babcia znalazła się więc sama w dryfującym w kosmosie pustym domu. Ponieważ była dzielną kobietą (a czy są inne kobiety?), postanowiła dotrzeć do Królika, uwolnić rodzinkę, a przy okazji przetrzepać skórę niegrzecznemu Georgowi. Jak już powiedziałam Babcia jest kobietą ze wszech miar zwariowaną. Swoim zachowaniem przypomina koszmarne starsze panie z horrorów, a wszystkie zdobyte przedmioty chowa do biustonosza, który wydaje się być bez dna. Po pewnym czasie z ulgą stwierdzisz, że to wspaniałe, że nasze Babcie nie zachowują się w ten sposób.

Tak więc twórcy DEMENTII znaleźli sobie oryginalną bohaterkę. Doszli jednak do wniosku, że jedna jaskółka wiosny nie czyni. Do towarzystwa dodali jej (Babci oczywiście, a nie jaskółce) równie dziwnych przeciwników. Należy do nich Królik, uszaty facet ustrojony w garnitur, zatrudniający równie dziwacznych agentów, Obcy i Złoczyńcy. W grze można natknąć się na mnóstwo różnych niesamowitych postaci, jak np.







Planeta zanieczyszczona bardziej od Ziemi. Jaki jednak zapach może się oprzeć zapince do bielizny założonej na nos?



Jeżeli dobrze pokierujesz ruchami mrówek, być może dotrzesz do tajemniczego lasu, w którym Strach ma wielkie oczy, a nuty służą do dziwnych celów.



Szkic trasy, którą wędruje Babcia. Oczywiście robi to w kierunku odwrotnym do kierunku wskazówek zegara. Bo czy nasza bohaterka zrobiłaby coś w normalny sposób?



Domek Babci. Przytulne miejsce, z którego można się wydostać dzięki sprytnemu połączeniu osiągnięć przemysłu tekstylnego, pralniczego i kolejarskiego.



Planeta zamieszkiwana przez Obcych. A tak w ogóle, to kto zamieszkuje inne planety?



Miejsce rozpusty i hazardu. Niech nie zdziwi cię tutaj ani wielki pinball, ani fałszywa podłoga. W sklepie na pewno lubią chińską porcelanę.



Ojczysta planeta specjalisty od handlu wymiennego i jego świnki. Na pewno nie pogardzą chociażby dziecięcym wózkiem, suszarką i teleskopem.

sadystyczno-masochistyczne towarzystwo wzajemnej adoracji, kangura-maratończyka, zwariowanego naukowca, fryzjera robiącego fryzurę jeżowi czy dziadka śpiącego z gustowną siekierą w głowie. Całe to towarzystwo porozmieszczane jest w grze zgodnie z zasadą chaosu i przekonania, że im więcej i dziwniej, tym lepiej.

PLANETARIUM

W celu wykonania zadania, Babcia musi spenetrować sześć planet, a raczej wysp zawieszonych w kosmosie. Jej podróże nieco przypominają wędrówkę Małego Księcia i są równie oryginalne. Każda z wysp mogłaby służyć jako dobry przykład absurdu. Na jednej z nich znajduje się np. gigantyczny pinball, a nasza bohaterka przemieszcza

DEMENTIA

się pomiędzy lokalizacjami jako kula. Gra jest naprawdę bardzo rozbudowana, babula musi ciągle podróżować z planety na planetę. To może stać się dla ciebie prawdziwą zmorą, bo wyspy porozrzucane są na pięciu kompaktach i jeżeli podczas gry nie nauczysz się nimi szybko żonglować, to pomóc ci może jedynie ośmiornica (albo raczej pięciornica).



KROWA + NIETOPERZ = SOWA

A teraz nieco o zagadkach, czyli chlebie wszelkich przygodówek. Wygląda na to, że twórcy DEMENTII postawili sobie za zadanie stworzenie gry o bardzo wysokim poziomie trudności. Osobiście nic nie mam przeciwko trudnym, ale logicznym zagadkom. Niestety, w DEMENTII często są one kompletnie nielogiczne i tylko sprytnemu klikaniu na różnych przedmiotach można zawdzięczać odniesienie sukcesu. Do tego przedmioty, których trzeba użyć na tej samej planszy, na której się znajdują, mogą być tak niewyraźnie przedstawione, że nie można się domyślić do czego mają służyć. Możesz klikać w wielu miejscach na ekranie, obserwować fajne zachowanie Babci, jej wygibasy, głupie komentarze, a być może trafisz na element, którego zdołasz użyć. Np. w scenie z zaczarowaną podłogą trzeba znaleźć taki jej fragment, który podnosi ją do góry odkrywając w ten sposób prawdziwe przejście. Ciekawym rozwiązaniem jest wprowadzenie możliwości przesuwania różnych przedmiotów, kiedy kursor zmienia się w sznurek. Od ciebie zależy, w którą stronę przesuniesz dany przedmiot.

Oczywiście zdarzają się zagadki ciekawe i logiczne. Łatwo jednak zatkać się dużą ilością absurdalnych problemów. Uważnie słuchaj





więc komenatrzy wygłaszanych przez naszą bohaterkę, bo mogą być bezcenne. Kiedy np. Babcia twierdzi, że jej biustonosz jest zbyt lekki, to chce ci przekazać, że musisz zebrać jeszcze kilka ciężkich rzeczy i dopakować je do bielizny, a potem będziesz mógł zrzucić ją na szyny. Przydatne mogą być również opisy poszczególnych przedmiotów, które uzyskujesz po kliknięciu na nich prawym przyciskiem myszki. W tajnym pomieszczeniu George'a (dostaniesz się do niego przez kosz na śmieci w sypialni) znajdziesz jego magnetofon ze wspominkami. Warto ich posłuchać w niektórych lokalizacjach, bo czasami są tam dobre wskazówki. Najlepiej jednak zagadki rozwiązuje się w stanie kompletnego wyczerpania, bo wówczas nie myśli się logicznie i można poczynić pewne postępy w grze.



POCZWÓRNY AXEL Z POTRÓJNYM TULUPEM

Po pewnym czasie gry w DEMENTIĘ rozbolała mnie głowa. Zatęskniłam do czarno-białych gierek, np. do NOIR. Mój biedny mózg odmówił współpracy. Okłady na głowę, które zafundował mi C(w)alineczka zrobiły mi jednak na tyle dobrze, że ruszyłam dalej do boju. To dobrze, że grafika w DEMENTII tryska nasyconymi barwami i mnóstwem szczegółów. Również muzyka zasługuje na pochwałę. Jest naprawdę super. No, ale ile barwnych pomieszczeń można oglądać? Do tego wyglądają one tak, jakby za każdym razem miało to być najpiękniejsze abstrakcyjne dzieło, a poszczególne lokalizacje niewiele mają ze sobą wspólnego. Po pewnym czasie bałam się klikać na czymkolwiek, bo już dosyć miałam oglądania pomysłów twórców. Odniosłam wrażenie, że zbyt bardzo przejęli się misją zrobienia super oryginalnej gry, jedynej w swoim rodzaju, najlepszej, bombowej i... Wszystko co robi Babcia jest przerysowane, wykonywane ze zbyt wielkim hukiem, a do całości brakuje tylko fajerwerków.

WSZYSTKO DOBRE...

Wielka szkoda, że twórcy DEMENTII złapali się w pułapkę dążenia do oryginalności za wszelką cenę. Sądzę, że gdyby zrezygnowali z połowy dziwnych pomysłów, gra zyskałaby na miodności, a jednocześnie w dalszym ciągu nie byłaby powieleniem starych schematów.



Oczywiście DEMENTIA powinna przypaść do gustu tym, dla których ukończenie każdej przygodówki jest już po prostu kaszką z mleczkiem. Na pewno spodoba się też zwolennikom czarnego absurdalnego humoru. No i oczywiście tym, którzy pokochają Babcię.

Krupik

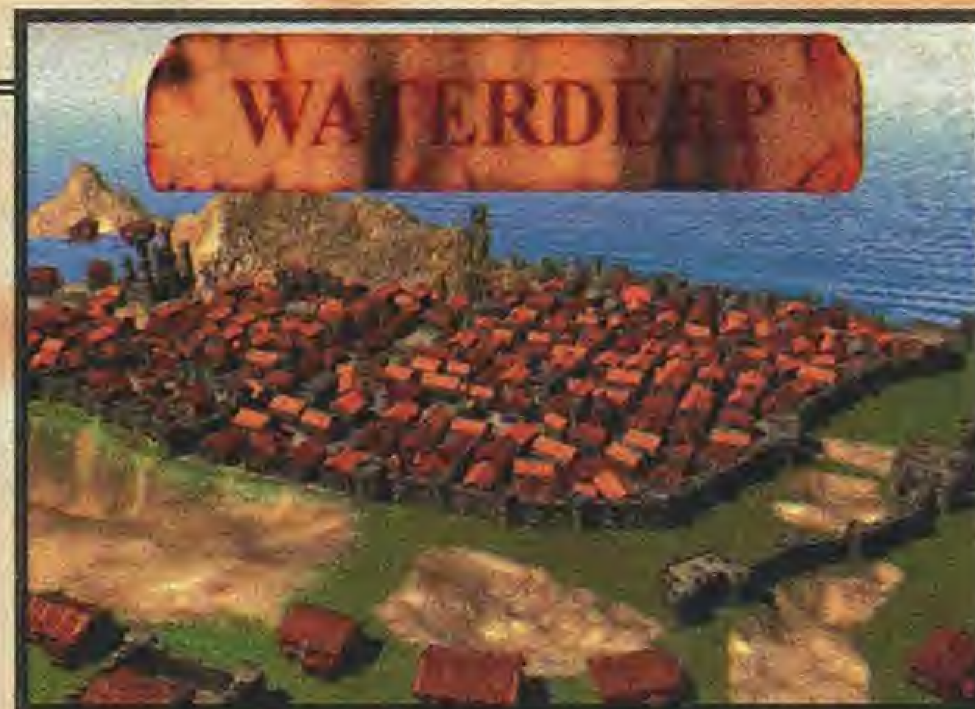
PS. Gra wyszła w USA pod tytułem ARMED & DELIRIOUS. Słodkie.

Mad Engine/Telstar

DYSTRYBUTOR PC – MARKSOFT CENA: –,00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 6/10





Miastu Waterdeep zagraża niebezpieczeństwo. Podziemia zbudowane przez szalonego maga Halastera znów ożyły. Po latach względnego spokoju w mieście zaczęły się pojawiać wrogie ludziom rasy oraz umarlaki, a pogłoski mówią o czymś jeszcze potężniejszym i niewyobrażalnie złym. W tej sytuacji najwyższy mag Waterdeep, Khelben Blackstaff, wezwał wszystkich awanturników i poszukiwaczy przygód, by zbadali podziemia, a ten, komu się powiedzie, zostanie sowicie wynagrodzony. Również ty postanowiłeś odpowiedzieć na to wezwanie i po wielu dniach wędrówki stanąłeś u bram miasta.



DESCENT jest osadzony w Forgotten Realms, jednym z najczęściej wykorzystywanych w grach komputerowych światów AD&D. W DTU zachowana jest większość zasad AD&D dotyczących tworzenia i rozwoju postaci, czarów, broni oraz pancerzy.

Już na początku gry, tworząc postać, można uzyskać zadowalająco wysokie wartości cech. Dużym udogodnieniem jest też magiczny worek, w którym mieści się dowolna ilość przedmiotów i które w dodatku po włożeniu do worka stają się niezwykle lekkie. Dzięki temu nasz bohater może po każdej wizycie w podziemiach konkurować z największymi handlarzami w mieście. Te rozwiązania znacznie ułatwiają grę, gdyż postać jest bardzo silna od samego początku, a złota przybywa niezwykle szybko i łatwo jest się uzbroić w najlepsze bronie i pancerze.

Fabuła jest najmocniejszą stroną gry. Na samym początku znasz jedyne mgliste plotki o podziemiach, a w miarę postępów w badaniu lochów zyskujesz nowe okruchy informacji, które powoli składają się w większą całość. Kolejne misje, które otrzymujesz do wykonania, zmuszają cię do zagłębiania się w coraz to niższe i bardziej niebezpieczne poziomy podziemi. A tam czekają na ciebie groźniejsze i potężniejsze potwory, śmiertelne pułapki i inne niebezpieczeństwa. Wadą jest liniowość akcji, gdyż nie można zbadać nowych obszarów podziemi, dopóki nie wykonasz poprzedniego zadania. Plusem jest fakt, iż pomyślne zakończenie zadania nie oznacza wcale konieczności zabicia każdej napotkanej istoty. Część z nich jest nawet bardziej przerażona ze spotkania z tobą niż ci się zdaje i chętnie wykupi swoje życie posiadanymi informacjami. Uważaj jednak, gdyż niektóre stwory jedynie udają przerażenie, a gdy podejdziesz, zaatakują cię bez wahania.



PUSZKA PANDORY

Wydawałoby się, że dziś, gdy na rynku gier panuje tak silna konkurencja, każdy produkt powinien być dopieszczony do granic możliwości. Tymczasem ostatnio producenci wydają gry na chybcika – byle szybciej, byle przed konkurencją. Efektem takiego działania jest olbrzymia liczba błędów i konieczność wydawania likwidujących je łat (ang. patch). Jeśli nie wierzycie, to przejrzyjcie dowolny SS CD, a zobaczycie, że większość nowych gier wymagała pewnych po-

KOMPUTER A RPG



Mroczny Ravenloft



Might & Magic 3

Na wielu komputerowych RPG pojawia się, niewiele niektórym mówiący napis: Advanced Dungeons and Dragons. A informuje on, że gra będzie się toczyć w jednym ze światów tego najstarszego i najpopularniejszego systemu RPG, co określa ogólne realia gry, zasady walki, rzucania czarów, rodzaj uzbrojenia i wiele, wiele innych rzeczy.

Jakie są powody, dla których twórcy gier rezygnują ze stworzenia własnego świata? Myślę, że głównym jest pracochłonność takiego przedsięwzięcia. Można oczywiście skopiować rozwiązania z innych systemów RPG, ale nawet taka kompilacja wymaga czasu, gdyż nowopowstały świat musi stwarzać graczom iluzję realności. A stworzenie poprawnie funkcjonującego świata wcale nie jest takie proste. Jaki układ lądów i klimat, jakie gatunki roślin i zwierząt, jakie inteligentne rasy i jakie stosunki pomiędzy nimi, jaki poziom rozwoju cywilizacyjnego, jakie wierzenia, czy w świecie będzie występować magia, jeśli tak, to jakie czary... Odpowiedzi na te i wiele innych pytań, to dopiero początek pracy. Najwięcej czasu zajmuje, jak zwykle zresztą, dopracowanie szczegółów, by nie pozostały jakieś niedociągnięcia, które potem zburzą założony porządek rzeczy.

W rezultacie tych prac powinien powstać świat choć trochę oryginalny, sprawiający wrażenie prawdziwego i dopracowany w najdrobniejszych szczegółach. W jego opisie gracz powinien znaleźć odpowiedź na każde swoje pytanie, chyba że postać przez niego prowadzona nie miała dostępu do danego obszaru wiedzy. W tym miejscu dam wszystkim miłośnikom RPG jedną drobną radę. Spróbujcie zagrać kiedyś w jakiś nowy system, nie czytając podręcznika, z wyjątkiem tych fragmentów, które zawierają informacje znane waszej postaci. Zapewniam, że w ten sposób pogłębicie jeszcze realizm gry, gdyż naprawdę będziecie wiedzieli tylko tyle, co wasz bohater, a to bardzo ułatwia wczucie się w rolę i dostarcza zupełnie nowych wrażeń.

Wykorzystanie znanego systemu ma, poza oszczędnością czasu, jeszcze jedną zaletę – przyciąga wszystkich jego miłośników. W ten sposób twórcy gry zyskują dodatkowy atut do

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

prawek. Warto w tym miejscu wspomnieć o słynnym DAGGERFALL (opis w SS'41), który z powodu licznych błędów zyskał nawet miano „buggerfall".

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN nie jest niestety wyjątkiem od tej zasady. Była to pierwsza od wielu lat gra, która zawiesiła się na moim komputerze w czasie wykrywania karty dźwiękowej. Okazało się to na tyle brzemienne w skutkach, że wymagało reinstalacji! Ręczna próba ustawienia karty spełzła na niczym, gdyż DTU obsługuje jedynie GUSy i SB 16/AWE, a ja mam klona SB PRO.

Kolejne kwiatki zakwitały w czasie gry. Kilka razy zdarzyło mi się znaleźć we wnętrzu innego potwora, gdyż program źle coś tam policzył lub czegoś nie uwzględnił i stawaliśmy się jednym stworzeniem. Oczywiście taki przypadek wymaga ponownego wczytania stanu gry.

Nie najlepiej działa też w DTU prawo ciążenia. Jeden z napotkanych przeze mnie stworów siedział sobie nad krzesłem (a bynajmniej nie był magiem i nie lewitował), a kiedy go zabiłem, zawisł martwy kilka metrów nad podłogą. Inne martwe potwory również „lewitowały", ale one chociaż nogi lub głowę miały na twardym gruncie (a w powietrzu utrzymywało je zapewne stężenie pośmiertne).

Algorytmy ruchu także wymagają poważnego dopracowania. Potwory podążają do ciebie po linii prostej i rzadko kiedy potrafią obejść róg komnaty lub inną przeszkodę. Wtedy wystarczy odpowiednio się ustawić i można strzelać jak do kaczek.



Wszystkie te wady jeszcze pogłębia fatalna wręcz szata graficzna. Część z was pamięta zapewne czasy poprzednika DOOM (SS'10), gry WOLFENSTEIN 3D. Moim zdaniem ma on grafikę na porównywalnym poziomie co DTU, a przecież powstał około 5 lat temu!!!

DZIURY W MOŚCIE

Wszystkie te wady nie pozwalają cieszyć się zabawą, gdyż występujące co pewien czas błędy i konieczność ponownego wczytywania gry jest niezmiernie denerwująca. Poza tym czasami uruchamianie DTU lub wczytywanie nowego poziomu kończy się zawieszeniem komputera, co jeszcze bardziej zniechęca do dalszej gry.



Interplay

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: -?-
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. Pentium 90, 32 MB RAM

OCENA: 2/10

Niezwykle wygórowane wymagania sprzętowe w połączeniu z licznymi wadami nie wróżą DESCENT TO UNDERMOUNTAIN sukcesu. Sytuacji nie poprawia nawet patch wypuszczony ostatnio przez INTERPLAY, umożliwiający obsługę SB PRO oraz eliminujący zawieszenia komputera przy uruchamianiu gry i doczytywaniu poziomów.

C(w)alineczka

---

kampanii reklamowej i łatwy sposób na zwiększenie liczby sprzedanych kopii. Bo który z miłośników AD&D nie kupi nowego komputerowego RPG, widząc na pudełku magiczne słowa Advanced Dungeons and Dragons.

Tymczasem sam świat to jedynie tło, scena, na której rozgrywa się akcja. Aby była ona interesująca, niezbędny jest fascynujący scenariusz. Musi on dostarczyć graczom wrażeń, zaintrygować ich na tyle, by chcieli rozwikłać wymyślone przez autorów intrygi. Nie ma oczywiście przepisu na doskonały scenariusz, ale największą popularnością cieszą się wśród miłośników RPG dwa typy scenariuszy. W pierwszym gracz posiada jedynie ogólne informacje i w trakcie zabawy zdobywa nowe strzępy wiedzy, powoli układające się w jedną całość. W drugim, wszystkie fakty zna od samego początku i wygląda na to, że pozostaje mu jedynie wykonać zadanie. Tymczasem w trakcie gry zdobywa informacje, które kłócą się z tymi wcześniejszymi. Gracz musi ustalić, które są prawdziwe. Najciekawsze jest jednak połączenie tych dwóch typów, tzn. na początku wiemy niewiele, a w trakcie gry uzyskujemy prawdziwe i fałszywe informacje.

Jednak nawet najwspanialszy świat oraz wciągająca fabuła nie wystarczą. Oprócz wrażeń intelektualnych gra musi dostarczać także wrażeń estetycznych. Oznacza to, że szata graficzna i oprawa muzyczna oraz sterownik muszą być na takim poziomie, by nie wywołać zbyt silnych negatywnych odczuć. Dobrym przykładem jest właśnie DESCENT TO UNDERMOUNTAIN. Świat Forgotten Realms (jeden z popularniejszych światów AD&D) i dość ciekawa fabuła nie okazały się wystarczające. Żenująca oprawa graficzna, nienajlepszy sterownik, głupota przeciwników i błędy w algorytmach sprawiają, że mimo najszczerszych chęci nie da się w nią grać. Nawet najbardziej cierpliwego fanatyka AD&D po pewnym czasie trafi..., no zdenerwuje się.

Mam nadzieję, że krytyka DTU przez miłośników RPG będzie przestrogą dla innych producentów tego typu gier i następne produkty będą już porządnej jakości.

C(w)alineczka

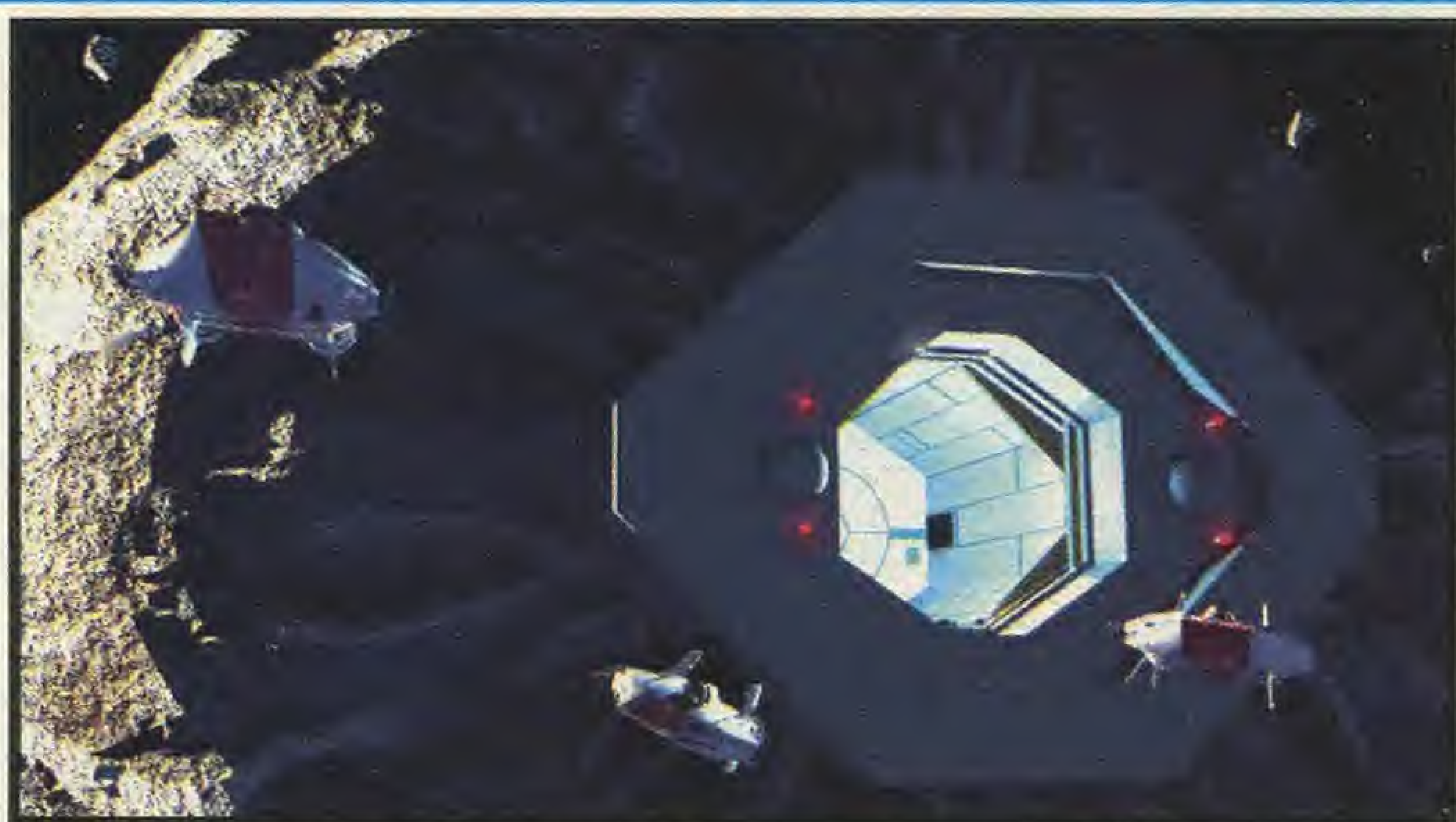


Betrayal in Antara



Shadows Over Riva

X-WING vs. TIE FIGHTER
BALANCE OF POWER





Sojusz Rebelii poszukuje nowych sprzymierzeńców. Szczęśliwie chęć przyłączenia się do Rebelii zadeklarował Klanu z sektora Airam, pragnący zrzucić imperialne jarzmo. Sektor ten, mimo że znajduje się gdzieś na odległych rubieżach galaktyki, stanowić może cenny nabytek dla floty Rebelii, ze względu na bardzo dobrze opanowaną przez członków Klanu sztukę budowania i modyfikowania gwiezdnych statków. Zaalarmowany o niesubordynacji sektora imperialny wywiad wysyła mające wprowadzić porządek w imię Imperatora Palapatine'a siły uderzeniowe pod dowództwem Admirała Wooyou Senna. Niewątpliwymi atutami floty Senna, które mają być gwarancją sukcesu, są ogromny Super Star Destroyer, Vengeance i elitarny szwadron myśliwców Avenger. Przeciwko tej potędze staną jedynie odważni piloci ze słynnego szwadronu Rouge i doskonali stratedzy Sojuszu. Oto co czeka wszystkich, którzy skuszą się i zagrają w dwie kampanie zawarte w dodatku do X–WING vs. TIE–FIGHTER (SS'46 i SS'48) zatytułowanym BALANCE OF POWER.

Zarządzający produkcją wszystkich symulatorów opartych na realiach „Star Wars" Lawrence Holland i ludzie z jego firmy TOTALLY GAMES przyjęli do wiadomości wszystkie słowa krytyki dotyczące XvT i ochoczo wzięli się do przywracania świetności swojej mocno nadszarpniętej reputacji. Efekty ich pracy są bardzo zadawalające. Rzadko bowiem zdarza się, żeby dodatek do gry oferował więcej zabawy niż podstawowy produkt, a tak właśnie jest w przypadku BOP. Największe bęcki po premierze XvT dostali autorzy za olewcze potraktowanie trybu jednego gracza. Tym razem jest on głównym punktem programu. Prezentem (za który naturalnie trzeba zapłacić) dla wszystkich marudnych są dwie kampanie z rozwiniętym wątkiem fabularnym i z dobrej jakości renderowanymi przerywnikami. Biorąc pod uwagę podział wśród wielbicieli gwiezdnej sagi na zwolenników ciemnej i jasnej strony, kampanie ukazują sytuację z dwóch różnych stron.

Na każdą z kampanii przypada 15 misji, które mogą być rozgrywane także w multiplayerze. Jedną z cech kampanii jest brak możliwości wyboru myśliwca w poszczególnych misjach. Pojazd zostaje przydzielony, a jedyne, co można zmienić, to rodzaj zleconego zadania. Na przykład podczas skomasowanego ataku na wroga można wybrać, czy chce się lecieć w grupie B–wingów mających za zadanie „zbombardować" pociskami duży okręt nieprzyjaciela, czy też siedzieć za sterami X–winga i zajmować się natrętnymi myśliwcami. Dla miłośników Multiplayera dodano kilkanaście nowych misji, które pojawiają się w znanych już trybach: Melles, Tournaments i Battles. Jak widać, tym razem sprostano gustom wszystkich graczy.



Nowe misje nie wyczerpują listy nowinek zawartych w BOP. W ręce gracza oddano stery nowej maszyny, rebelianckiego ciężkiego myśliwca typu B–Wing. Maszynka ta jest godnym następcą wysłużonego Y–winga. Swoją słabą zwrotność i prędkość rekompensuje dużą siłą ognia i możliwością przenoszenia 16 pocisków. Poza tym dodano kilka jednostek nieinteraktywnych, w tym nie pojawiające się dotąd w simach spod znaku SW, a znane z filmowej Trylogii jednostki: Medium Transport i wspomniany na wstępie SSD (statkiem tej klasy był słynny Executor dowodzony przez Dartha Vadera).



W samej sekcji symulacyjnej nie zaszły większe zmiany, ale mimo to walka w przestrzeni kosmicznej nadal pozostaje niedościgniona przez inne gry o podobnej tematyce. Poszczególne misje są bardzo przemyślane i do ich ukończenia, jak zwykle oprócz doskonałego opanowania joysticka, potrzebna będzie smykałka strategiczna i szósty zmysł dla poziomu Hard. Twórcy twierdzą, że w odróżnieniu od XvT misje na tym poziomie były rzetelnie testowane i pomimo wysoko zawieszonej poprzeczki są one do ukończenia. Rzeczywiście, grając w BOP daje się to zauważyć i wszyscy maniacy grający na Hardzie powinni być zadowoleni.

Ze zmian warto odnotować jeszcze, że doskonale działający na komputerach, bez akceleratorów 3D, engine posiadł bez konieczności dodatkowego patche'owania obsługę Direct3D. Dzięki temu statki są jeszcze bardziej podobne do tych, które szalały na ekranach kin.

Tradycyjnie już wizualna strona symulacji walk z „Gwiezdnych Wojen" przegrywa z odpowiednikiem z serii WING COMMANDER, ale w zamian oferuje swój charakterystyczny smaczek, który przyciąga kolejne rzesze graczy. W końcu jak tu pozostać obojętnym na majestatycznie poruszające się w przestrzeni Gwiezdne Niszczyciele albo na efektowne walki zwinnych myśliwców. Ach, i zapomniałbym dodać, że pojawiła się brakująca w XvT sekwencja skoku w hiperprzestrzeń, czyli gwiazdy zmieniające się w świetliste smugi.

Jedynym minusem całego dodatku, który rzucił mi się w oczy (a raczej w uszy), jest brak mówionych komunikatów. Gdzie się podziały setki komunikatów wygłaszanych przez dowódców i pilotów, które tworzyły tę niepowtarzalną atmosferę w TIE–FIGHTER CD? Mam nadzieję, że jeśli w przyszłości ukaże się jeszcze jakiś dodatek, to ta niewątpliwa wada zostanie usunięta.

Rif





Totally Games/LucasArts
DYSTRYBUTOR PC – IPS | CENA: .00
PC DOS/WIN'95 | Min. P90, 16 MB RAM
OCENA: 8/10





CIVILIZATION 2
FANTASTIC WORLDS

Dzięki FW możesz poczuć się bogiem. Dodatek oferuje, oprócz kilkunastu scenariuszy, możliwość stworzenia zupełnie nowego, własnego scenariusza, opartego na szkielecie znanej i kochanej CIVILIZATION. Reszta zależy od twojej wyobraźni.

CIVILIZATION 2, mimo że ma już prawie 2 lata, nadal jest natchnieniem dla graczy i wydawców. Przykładem bardzo kreatywnego podejścia i poszerzenia możliwości zabawy jest wydany świeżutko FANTASTIC WORLDS. Jest to zestaw 19 scenariuszy, które mają tę zaletę, w przeciwieństwie do np. pakietu EVOLUTION, że nie zamulają nam starych plików, ale tworzą czysty i schludny, odrębny katalog SCENARIO.

Świeża porcja scenariuszy charakteryzuje się nie tylko dużym rozrzutem tematycznym, ale i rozbudowaną strukturą możliwości rozgrywki. Obok klasycznego schematu gry, zgodnie z którym musimy rozwinąć naszą cywilizację, by dotrzeć na Alpha Centauri (Atlantis czy New World), mamy też scenariusze czysto bitewne, w których najważniejsze jest wycięcie przeciwnika (znany skądinąd XCOM). Już z tego widać, że gracz nie będzie zaskoczony wielkimi nowinkami.

W nowych scenariuszach do CIVILIZATION 2 pociągają nowe światy, miasta, jednostki. W FANTASTIC WORLDS tego nam nie zabraknie. Tu jednostkami potrafią być misie, mikołaje, renifery, aniołki, kosmonauci czy choćby dinozaury! Rzecz jednak nie sprowadza się do zabawnej grafiki miast, postaci mieszkańców czy nowych nazw osiągnięć cywilizacyjnych. Nowy pakiet posiada bowiem opcję Editor, przy pomocy której można stworzyć własny scenariusz. W tworzonym dziele wszystko może być inne, gdyż możliwa jest teraz zmiana wyglądu postaci, miast itd. przy pomocy znanej z WARLORDS 2 opcji malowania obrazków lub importowania ich z gotowych bibliotek dostarczonych w pakiecie.

Mało tego – można zmienić cechy każdej jednostki, określić, po którym osiągnięciu cywilizacyjnym ona się pojawi, zmienić własności danego rodzaju terenu czy kolejność warunków postępu cywilizacyjnego. Nareszcie można też pozmieniać nazwy wszystkiego, poczynając od oddziałów, kończąc na dostępnych tytułach władcy w kolejnych epokach. Zupełnie fantastyczną nowością jest też opcja określania niespodziewanych zdarzeń (jak choćby wybuch wulkanu, po którym możemy już tylko rozejrzeć się za nowym scenariuszem), wpływających na rozgrywkę.

Dzięki temu wszystkiemu, nowy pakiet nie jest kolejną próbą odświeżenia trupa, ale poręcznym narzędziem do zaspokojenia własnych wizji, marzeń i koncepcji.

Berger

Microprose

DYSTRYBUTOR PC – IPS — CENA: –ºº
PC WIN'3.1/95 — Min. 486 lub Pentium, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

CREATURES
LIFE KIT #1

Norny żyją w komputerach na całym świecie, a także zamieszkują Internet (np. pod adresem www.cyberlife.co.uk). Tak więc mają się całkiem dobrze, a teraz przypominają się w nowym dodatku do podstawowej wersji swoich przygód. Graczy, którzy pierwszy raz słyszą o Nornach, odsyłam do recenzji CREATURES (SS'45). Przypomnę tylko, że istoty te wychowujemy i łączymy w pary, pomagając jak najlepiej przejść przez trudne życie.

A cóż nowego znajduje się w dodatku? Czytelniej przedstawiono dane dotyczące naszych wychowanków i trochę przedmiotów, dzięki którym możesz lepiej wychować niesforne Norny (np. orzechy kokosowe, specjalne marchewki itp.). Pojawiły się także nowe elementy dekoracyjne, tj. mucha jaskiniowa, motylki i inne drobiazgi mające uprzyjemnić nam grę, a naszym pupilom dostarczyć nowych wrażeń. Stworzono także nowy gatunek jadalnej roślinki (Beelacanth) i dodano specjalny zestaw świąteczny (choinka, bałwanek i renifer prosto z saneczek Świętego Mikołaja). Te wszystkie dodatki są oczywiście bardzo miłe, ale większość z nich można ściągnąć sobie z sieci, na której jest o wiele większy wybór różnorodnych dodatków. Osłodzenie dodatku pięcioma zupełnie nowymi drobiazgami jest raczej niezadowalające. Jeżeli chciałbyś wprowadzić do swojej hodowli Nornów nowy materiał genetyczny, możesz skorzystać ze znajdujących się na kompakcie dwóch nowych gatunków Nornów, czyli Norna Leśnego i Norna Rona (to potomek Adama wśród Nornów). Leśne Norny (a zwłaszcza samiczki) są wyjątkowo mądre, spostrzegawcze i spokojne. Drugi gatunek cechuje się natomiast gwałtownym charakterem i walecznością.



Oprócz tego, na kompakcie znalazły swój dom jeszcze dwa Norny z gatunku Purpurowych Gór oraz zabawny Santa Norn, czyli istotka przebrana za Świętego Mikołaja (niestety, nie może się rozmnażać). Dla zagorzałych miłośników CREATURES przygotowano także Desktop Themes, przedstawiające parę zakochanych w sobie Nornów.

Tło przygód Nornów pozostało takie same, zasady również i dalej jest to sympatyczna zabawa, która może przykuć na dłuższy czas do monitora.

Kompakt zawiera również demo genetycznego dodatku do CREATURES, który ma ukazać się już niedługo. Trzeba przyznać, że to wygląda bardzo, bardzo obiecująco.

Krupik

Inscape/Mindscape

DYSTRYBUTOR PC – LEM — CENA: ºº
PC WIN'95 — Min. 486DX2/66 8 MB RAM

OCENA: 6/10

MOJE BOJE

CZYLI POWRÓT EMERYTA

KONNO CZY PIESZO

Gdy pojawia się jakaś nowinka techniczna, natychmiast podbija świat. Jeżeli dziś, w dobie wszechwładnej i ogłupiającej reklamy, jesteśmy w stanie zrozumieć, że niedouczonym ludziom można wmówić wszystko, to jak to było możliwe w dawnych czasach? Czasach, gdy nie było fabryk młodych trutni starających się sprzedać mętną lurę, przypominającą podrabianą komunistyczną oranżadę, jako coś, co doda ci husarskich skrzydeł. Moda miała oczywiście swój udział w sukcesie różnych produktów, ale nie był to wpływ absolutny.

Zgoda. Jeżeli sąsiad posiadał rydwany i przynosiło mu to wielki zaszczyt w oczach podległych mu kmiotków, to ty, jako pan sąsiednich ziem, też musiałeś posiadać kilka zbędnych do życia i drogich jak cholera rydwanów. Dziwne jest jednak, że pewne szyki i rodzaje wojsk czy też uzbrojenie, po potwierdzeniu ich niskiej efektywności na polu walki, dalej święciły swoje tryumfy. Staje się to nieco bardziej zrozumiałe, gdy przypomnimy sobie niektóre aspekty odwiecznej dyskusji (dziś już nieco wyblakłej): czy to piechota, czy kawaleria była ważniejsza na polu walki.

W całej historii wojen przeplatają się ze sobą histerycznie okresy dominacji piechoty i kawalerii. Ale jest to fakt raczej papierowy niż rzeczywisty. Wiele złego narobili tu różnej maści ówcześni teoretycy i późniejsi historycy. Ci pierwsi, studiując przeszłość i wyczyny sławnych wodzów, tworzyli modele teoretyczne, wydumane z wątpliwych przesłanek, które następnie wdrażali na polu walki. Ci drudzy, opisując wy-



Age of Empires



Sid Meier's Gettysburg!

czyny tych pierwszych, obraz pól bitew i wyniki starć, przychylali się oczywiście do wizji pozostawionych przez szalonych teoretyków.

Oczywiste jest, że w pewnych okresach dziejów dany rodzaj wojska był faworyzowany, ale zawsze trzeba wiedzieć dlaczego, a poza tym należy zawsze pamiętać, że nigdy nie ma bezwzględnej przewagi jednej broni nad drugą. Co najwyżej jedna z nich dysponuje siłą ognia lub innymi cechami pożądanymi w danej sytuacji. To, że władcy chińscy używali kawalerii do walki z ludami stepowymi, nie ujmowało przecież wartości piechocie. Po prostu ta ostatnia nie była w stanie dogonić szybko przemieszczającego się przeciwnika.

Kłam wszelkim sądom o zamieraniu lub traceniu na znaczeniu piechoty na rzecz kawalerii i odwrotnie zadaje zasada, że na polu walki najskuteczniejsze było zawsze połączenie obu tych rodzajów wojsk i ich współdziałanie. Samotne czworoboki szwajcarskie w XV wieku mogły wycinać piechotę wroga i odpędzać jego kawalerię, ale gdy przeciwnik wytrzymywał moralnie, nie przynosiło to praktycznego zwycięstwa. Podobne, a może i gorsze doświadczenia uzyskiwała działająca bez wsparcia świetna francuska kawaleria rycerska w zetknięciu z piechotą miast flamandzkich, łucznikami angielskimi czy burgundzkimi.



Fields of Glory





Age of Empires

Prawda o tym, że najlepsze efekty daje połączenie piechoty i kawalerii, pozostawała oczywista przez długie wieki, gdy piechota wiązała równego sobie przeciwnika w centrum, a zwycięska jazda rozstrzygając walkę na skrzydłach rzucała się na tyły piechoty wroga, doprowadzając do zwycięstwa. Były i sytuacje odwrotne (w republikańskim Rzymie). Prawidłowość ta uległa jakoby zmianie od XVI wieku, to jest upowszechnienia się broni palnej. Kawaleria miała wówczas stracić na znaczeniu.

Dziwi jednak fakt, że kawaleria nadal istniała, ba, stanowiła nadal pokaźną część wojsk i to ona często rozstrzygała bitwę. Proces erozji kawalerii był faktem, ale nie dlatego, że piechota była lepsza, ale dlatego że zachodziły zmiany społeczne, że zanikała warstwa rycerstwa, a nim pojawiła się kawaleria upaństwowiona, nikogo nie było stać na dobrze wyszkolone oddziały najemne. Te przyczyny społeczne sprawiły, że wodzowie stracili zdolności efektywnego wykorzystania kawalerii. Często wbrew logice i faktom posługiwano się piechotą, gdy tymczasem sytuacja sprzyjała wykorzystaniu kawalerii. O błędności takiego kierunku rozwoju świadczyły reformy podejmowane przez Gustawa Adolfa i Karola XII. Ci władcy Szwecji pokazali wartość kawalerii i wydobyli jej zalety.

Ostatnim tchnieniem i dniem wielkości były czasy napoleońskie. Później było już tylko gorzej. I chociaż jeszcze kawaleria istniała, to fałszywe przesłanki doprowadziły do zepchnięcia jej na margines. Twierdzono bowiem, że kawaleria nie ma szans z uzbrojoną w karabiny piechotą. Ależ Panowie! Ona nigdy nie miała szans z dobrą piechotą (nawet nieuzbrojoną w broń palną) w otwartej walce. Jej zwycięstwa wynikały z wygrywania starć z kawalerią i wypracowywania pozycji do ataku ze skrzydła lub od tyłu na masy piechoty. Ot co.

Ale cóż. Modne stało się zaprzeczanie wszelkim wartościom kawalerii i wydobywanie jej negatywów. Skutki widzimy do dziś, gdzie w różnych grach komputerowych sprowadza się kawalerię do roli pomocniczego popychadła, jak choćby w SID MEIER'S GETTYSBURG! Ale chochlik historii już się zemścił. Dziś podobne brednie słyszymy o piechocie. Fetyszem jest tym razem metalowy potwór – czołg.

Berger

MAN OF WAR



W MAN OF WAR, grze obejmującej okres walk na morzach świata w latach 1765–1815, gracz może wcielić się w admirała floty brytyjskiej, holenderskiej, francuskiej, hiszpańskiej i amerykańskiej. Do rozegrania jest 12 przygotowanych scenariuszy (oczywiście jest i Trafalgar) oraz jedna kampania. Oprócz tego, do dyspozycji jest znakomity i prosty zarazem edytor bitew, który pozwala na wystawienie flot liczących łącznie 150 okrętów (w sumie kilkadziesiąt typów i podtypów różnych nacji). Edytor ten pozwala na określenie dokładnego dnia i godziny starcia, warunków pogodowych, liczby, klasy i uzbrojenia okrętów, stanu ich załóg oraz uszykowania i podziału na eskadry całej floty.

Zadaniem gracza jest określenie przed bitwą ogólnej taktyki floty – odległości z jakiej prowadzony będzie ogień, dystansu jaki powinien być utrzymywany w stosunku do okrętów przeciwnika (różne rodzaje jednostek mogą mieć różne opcje) itp. Bitwa jest kierowana przez gracza–admirała na mapie (grafika 2D) określonego obszaru morza czy oceanu. Okrętom, eskadrom lub całej flocie wydaje się rozkazy poprzez wywieszenie flag na maszcie (15 różnych rozkazów) flagowego okrętu. Po wydaniu rozkazów nadchodzi czas ich realizacji (gra jest podzielona na 4–minutowe tury działania, przedzielane turami wydawania rozkazów) i wtedy gracz jest przenoszony w zupełnie inne miejsce. Jego oczom ukazuje się pokład okrętu flagowego (widok first person 3D). Rozwój sytuacji można śledzić, przemieszczając się z dziobu na rufę i od burty do burty, wykorzystując niewielką lunetkę. W tym czasie można bezsilnie przyglądać się salwom burtowym, tonącym okrętom, walącym się masztom i majestatycznie sunącym liniowcom wrogich rezerw.





Autorzy i producenci gry wiele zaryzykowali. Opracowali i wydali grę wyłamującą się z powszechnie panujących schematów, które oferują możliwość dowodzenia wszystkim i wszystkimi na polu walki. I to niezależnie czy gra toczy się w skali taktycznej, operacyjnej czy strategicznej. Możliwość przeistoczenia się w zwykłego żołnierza ma swoje uzasadnienie – zaspokaja liczniejsze rzesze odbiorców, którzy mogą sobie wybrać pasujący im poziom uczestnictwa. Rodzi się wtedy pytanie, kim w takim razie jest gracz w danej grze i jaka jest jego rola? MOW na pewno nie wzbudzi takich wątpliwości. Gracz wciela się w postać admirała – dowódcy floty/eskadry okrętów i w nikogo więcej! Nie ma tu miejsca na żmudne ładowanie dział, celowanie, wybór rodzaju pocisków czy przydzielanie odpowiedniej liczby marynarzy do poszczególnych zadań na okręcie. Pozostaje nieskażone, niczym planowanie bitew i wydawanie ogólnych rozkazów.



Innym okrętom co najwyżej można nakazać określone działanie, pozostając bez wpływu na wykonanie rozkazu. Skuteczność w boju zależy od ich dowódców, stanu załogi, sytuacji wokół okrętu i działania przeciwnika! Gracz zostaje sprowadzony do roli twórcy koncepcji bitwy, a nie jej personalnego wykonawcy. Z roli Rambo zostaje sprowadzony (sic!) do roli Nelsona.

Brak tradycyjnych możliwości sterowania w grze nie jest przypadkiem czy też słabością MOW. To raczej jest powód do chwały. W zamierzeniu autorów miało to zapewnić koncentrację uwagi na realiach admiralskich. Jednak realizacja tak potraktowanych realiów walki nie jest najatrakcyjniejsza. Starcie jest bardzo uproszczone, a prędkość działania okrętów i moc dział przesadzona. Ale i to nie jest najgorsze.

MOW jest słabsze od znakomitej AGE OF SAIL dlatego, że w AOS ogromne znaczenie ma linia, podstawowy szyk okrętów liniowych epoki żaglowców. Tam linia naprawdę ukazuje swoją przewagę i znaczenie. To samo odnosi się do koncepcji Nelsona polegającej na wbijaniu się własnymi okrętami w linię przeciwnika. W omawianej grze nie udało się tego dostatecznie odwzorować. Okręty zbytnio się mieszają, tworzenie linii prostopadłych i rozbijanie nimi szyków wroga niewiele daje, a i tak wygrywa się, wydając stadku okrętów z jednej eskadry rozkaz zniszczenia pojedynczego okrętu wroga. Zbyt duże znaczenie nadano też wartości załogi okrętu, co prowadzi do kuriozalnych sytuacji, gdy np. liniowiec hiszpański z marną załogą (ale ze 112 działami) pada bezradny przed dwoma brygami angielskimi ze świetną załogą (ale dysponującymi łącznie 20 działami).







Do tego dochodzi beznadziejna grafika (ponoć pomagali ją tworzyć specjaliści od STEEL PANTHERS) oraz dźwięki. Zamysł koncepcji i konstrukcji gry był znakomity, ale zawiodło wykonanie. Miejmy nadzieję, że MOW nie zakończy prób stworzenia prawdziwego symulatora działania dowódcy na wojnie. Byłoby szkoda.

Berger

Strategy First/Virgin

DYSTRYBUTOR PC – IPS — **CENA: -,00**
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 — **Min. Pentium 90, 16 MB RAM**

DEMO: CD 52
OCENA: 4/10

CHAOS ISLAND
JURASSIC PARK

W ostatnim czasie nie grałem w nic radośniejszego niż CHAOS ISLAND. A BLADE RUNNER, FALLOUT, FINAL FANTASY VII to tylko niektóre tytuły, jakie męczyłem na przestrzeni ostatnich kilku miesięcy. Jednak w każdej z tych gier natrafiałem na frustrujące momenty. A CHAOS ISLAND jest jak gładka powierzchnia, po której sunie się bez żadnego zatrzymywania. Gra ta jest prosta aż do bólu. Jednak uroku odmówić jej nie można.

PARK JURAJSKI

CHAOS ISLAND należy do dużej rodziny strategii czasu rzeczywistego. W grze występują tylko dwa typy jednostek – ludzie oraz dinozaury. Każdy, kto oglądał drugą część „Parku Jurajskiego", bez trudu rozpozna postaci, których jest tutaj zaledwie sześć – Sarah, Nick, Eddie, Ian, Kelly oraz anonimowy badacz (może być kilku badaczy, ale są identyczni). Dinozaurów zaś mamy do dyspozycji aż osiem – od malutkich, ale zaczepnych Compsognathusów, przez duże, roślinożerne Parasaurolophusy, silne, wyposażone w utwardzoną czaszkę Pachycephalosaurusy, plujące paraliżującym jadem Dilophosaurusy, machające najeżonym ogonem Stegosaurusy, szybkie i śmiertelnie groźne Velociraptory, potężne i majestatyczne Triceratopsy aż po największego i najpotężniejszego – Tyrannosaurusa Rexa. Wszystkie jednostki są bardzo ładne. Oczywiście największe wrażenie robią dinozaury.

Wyspa, na której przyjdzie nam spędzić te parę godzin, jest prawdziwym rajem. Piękna błękitna woda w strumieniach i rzekach, kaniony, urwiska, piasek, bujna roślinność; wszystko to tętni życiem, jakiego brak o tej porze roku za oknem. W niektórych misjach przyjdzie nam co prawda podziwiać mniej urozmaicone krajobrazy - stepy, skały, a także miasto.



LEKKO, ŁATWO I PRZYJEMNIE

Każdą z dwunastu misji rozpoczyna briefing. Występującym w grze postaciom głosu użyczyli aktorzy, których znamy z filmu (jest Jeff „Mucha "Goldblum!). W fabularyzowanej odprawie poznajemy cel misji, po czym trafiamy do ekranu wyboru postaci.

Każda postać opisana jest pięcioma czynnikami: prędkością, wytrzymałością, pakownością plecaka, siłą ataku oraz zasięgiem widzenia. Ian ma bardzo dobry wzrok, Sarah jest bardzo szybka a Eddie ma wielki plecak i zadaje dużo ran. Każda z postaci ma też pewną cenę. Na początku wszyscy ludzie kosztują nas tyle samo – 15 punktów, Kelly, jako że jest nieco słabsza – 12, a ciency badacze 10. W miarę przechodzenia misji dojdą sprzęty poprawiające możliwości naszych bohaterów (większy plecak, karabin snajperski, lornetka).

Przed pierwszą misją dostajemy punkty, za które możemy kupić trzy osoby (45 punktów, chociaż jeżeli gra się na łatwym poziomie to 55). Po dokonaniu wyboru postaci zaczynamy grę: stawiamy budowle (w sumie jedenaście), znajdujemy jaja dinozaurów oraz porozrzucane gdzieniegdzie skrzynie z materiałami i wypełniamy cele misji. Skrzynie z materiałami zaopatrują nas w budulec. Wytwory myśli budowlanej pomagają nam uzupełniać kadry (dodatkowych ludzi można dorobić w trakcie misji). Jaja dinozaurów służą natomiast do... – zgadliście! Wysiadywania tych gadzich rozkoszniaków!

Mapki rozgrywkowe są dosyć małe, materiałów jest wciąż pod dostatkiem (zrzuty lotnicze), więc pozostaje walczyć, walczyć, walczyć...

Naszymi przeciwnikami są dzikie dinozaury oraz źli łowcy. Ci dysponują pieszymi mordercami, jeepami, samochodami oraz czołgami. O ile pojedynki człowiek vs. jeep nie wpływają korzystnie na samopoczucie naszych ludzi, o tyle wychowany przez nas Pachycephalosaurus i lepsze dinozaury radzą sobie z autami. T-Rexy biorą takiego na jeden strzał z paszczy.



Misje są dosyć łatwe – znaleźć to, wybudować to, uwolnić tego dinozaura i schwytać tamtego, uwolnić wszystkie, raz trzeba nawet uwolnić schwytanego Eddiego. Układ misji jest w bardzo luźny sposób oparty na tym, co można było zobaczyć w kinie.

Pomimo całej tej prostoty, czasami trzeba odrobinkę się zastanowić. Kłopotów większych nie ma (nawet ostatnia misja jest bardzo łatwa, kiedy już wymyśli się, w jaki sposób wykiwać T–Rexa pilnującego swoich jaj). Fajne są też zachowania dzikich dinozaurów – czasami można tak je wymanewrować, że atakują obozy łowców.

Gra okraszona jest fragmentami filmu, animacjami i małą encyklopedią na temat dinozaurów (o każdym możemy się czegoś dowiedzieć, klikając na jego sylwetce dwa razy). No i mamy głosy aktorów. Szkoda tylko, że Goldblum tak się jąka.

Gra ta posiada jeden wielki, niewyobrażalnie duży minus: da się ją skończyć w jakieś sześć godzin. Czyli podczas pojedynczej, średniej sesji.

Banana Split

Dreamworks

DYSTRYBUTOR PC – MICROSOFT CENA: –00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/Win NT 4.0 Min. Pentium 60, 8 MB RAM

OCENA: 6/10









THIRD MILLENNIUM

Czasem na rynku komputerowej rozrywki pojawiają się gry, które nie tak łatwo zaklasyfikować. Oh, niby jasne, że Trzecie Milenium to strategia. Ale jakaś taka specyficzna... No właśnie. Tak naprawdę nie ma gatunku określającego prezentowane przez CRYO gry. Trudno bowiem zaliczyć do gatunku zaledwie trzy tytuły! SHADOW PRESIDENT, CYBER JUDAS i obecnie 3RD MILLENNIUM to właśnie rodzaj eksperymentu – jak dalece można odtworzyć świat wielkiej polityki na małym ekranie PeCeta.

W grze odgrywasz rolę polityka. Twoim zadaniem jest doprowadzenie Ziemi do rozkwitu, a mieszkańców do długoletniego życia w szczęściu i pokoju w krainach płynącymi mlekiem i miodem. Niełatwo uzyskać ten sielski obrazek. Świat stoi u progu totalnego chaosu i bezrozumnej anarchii – i tylko ty, senatorska głowa, możesz temu zapobiec.

W początkach swojej kariery nie masz dużego pola do popisu. Ot, zarządzasz jakimś regionem, na którymś z kontynentów (możesz go przed grą wybrać). Obejrzyj sobie spokojnie mapę, zorientuj się w położeniu miast i ukształtowaniu terenu. Następnie powinieneś zerknąć na tabele produkcji, by zorientować się, czego twoim ludziom brakuje najbardziej. Z początku będziesz mógł im pomóc tylko na dwa sposoby: ustalając budżet prowincji oraz budując na jej obszarze zakłady przemysłowe, miasta lub wojskowe bazy i ośrodki naukowe. Pierwsze pięć lat rządów jest tylko rozgrzewką, lecz rozgrzewką, której nie wolno zlekceważyć. Musisz bowiem przygotować sobie zaplecze przed pierwszymi wyborami.

Jednak nie tylko stan gospodarki jest dla ciebie ważny.

W trakcie gry będziesz spotykał się z wieloma politykami wysuwającymi takie czy inne postulaty w imieniu swoich wyborców. Tylko rozdzielając obietnice wyborcze w sprawach oczywistych i zręcznie unikając tematów drażliwych i niepopularnych możesz zapewnić sobie odpowiednie poparcie polityczne. Po wyborze na przywódcę regionu, do twoich obowiązków, oprócz zarządzania gospodarką, dojdzie legislatura, czyli ustalanie praw, jakie rządzą życiem twoich wyborców. W trakcie kariery politycznej, zakres twojej władzy zacznie się powiększać i to nie tylko pod względem terytorium, ale także pod względem możliwości.



Jedyną, za to mocną brednią w grze jest jej fabuła. Otóż akcja gry rozpoczyna się w roku ... 2001. Być może jest to jakaś magia zawarta w numerze pierwszego roku nowego tysiąclecia, ale trudno oczekiwać, by katastroficzne wizje autorów 3RD MILLENNIUM spełniły się już w ciągu najbliższych trzech lat. Jeszcze trudniej oczekiwać, by państwa znienacka rozpuściły się w jakichś wymyślonych ponadpaństwowych organizacjach. Nie bądźmy jednak zbyt złośliwi, gdyż gier typu Trzeciego Tysiąclecia jest jak na lekarstwo. Być może niektórzy z was przypomną sobie tytuł SHADOW PRESIDENT sprzed kilku lat. Wcielając się w amerykańskiego prezydenta, mieliśmy wpływać na przebieg wydarzeń, by zażegnać światowe konflikty i dbać o pokój oraz bezpieczeństwo Stanów Zjednoczonych. Francuska duma panów z CRYO nie pozwoliła im oczywiście przeboleć hegemonii USA (próbowaliście we Francji dogadać się po angielsku? Najczęstszą odpowiedzią jest pogardliwe wzruszenie ramionami...) – stąd taki wyssany z palca podział terytorialny Ziemi. Tym niemniej, porównując obie gry wyraźnie widać, jak długą drogę przebyły przez ostatnie pięć lat strategie. Zawartość merytoryczna zeszła na dalszy plan. Widać, że bogactwo grafiki oraz łatwość grania nie są już wyłącznymi atrybutami zręcznościówek. Strategie również zaczęły stroić się w piękne szatki i 3RD MILLENNIUM prezentuje się bardzo powabnie. Pięknie wyrzeźbione kontynenty, dopucowane domki i fabryki, odgrywane z kompaktu telewizyjne reportaże... To przyciąga.



Dobrze, że na rynku gier powstaje coś poważniejszego, niż kolejne klony COMMAND&CONQUER. Niestety, ze względu na trudną tematykę, 3RD MILLENNIUM raczej nie wybije się na listach przebojów. Problemy poruszane w grze są jak na przeciętnego gracza nieco zbyt poważne, chociaż z drugiej strony obsługa gry nie powinna sprawiać większych kłopotów, nawet niezbyt zaawansowanym. Do problemów politycznych trzeba mieć jednak swoiste zacięcie i specyficzny rodzaj wyobraźni. W końcu ani to C&C ani nawet SIMCITY czy CYWILIZACJA...

Pejotl



Cryo

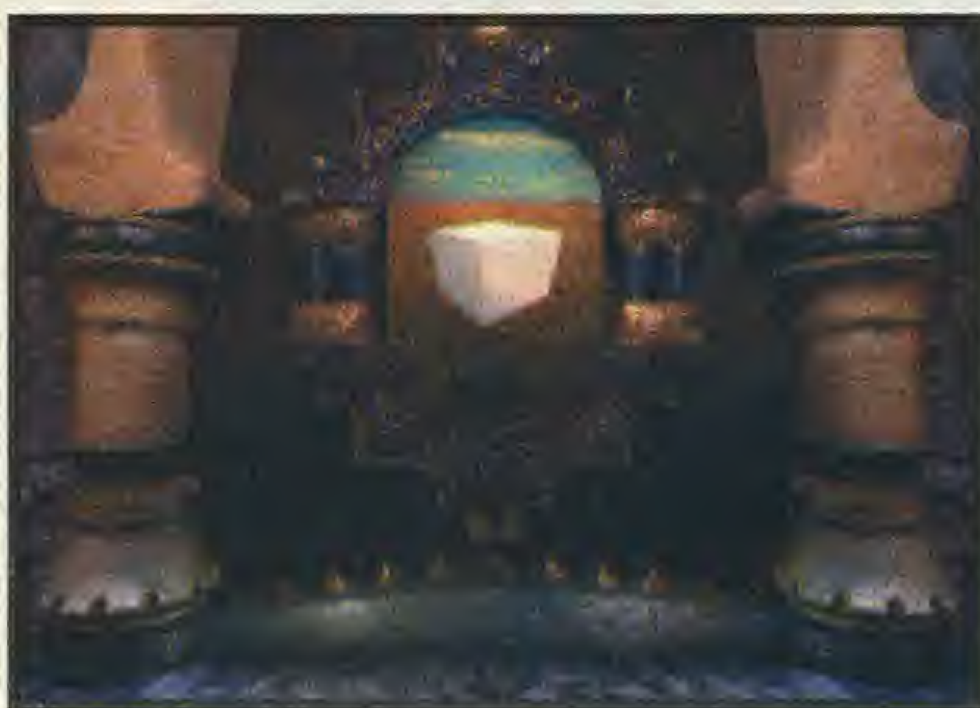
DYSTRYBUTOR PC – IPS | CENA: -,00
TERMIN WYDANIA PL – LUTY
PC DOS/WIN'95 | Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 6/10

CO JEST POTRZEBNE DO URATOWANIA MAGII?



Coconut of Quendor (przedstawiciel High Magic)



Cube of Foundation (przedstawiciel Middle Magic)



Skull of Yoruk (przedstawiciel Deep Magic)

Recenzję ZTGI zamieściliśmy w numerze 52, a ponieważ saga o krainie Zork ma wielu wielbicieli, postanowiliśmy także umieścić rozwiązanie tej przygodówki.

PORT FOOZLE

Muszę przyznać, że miasteczko nie przypadło mi do gustu. Jak dla mnie było tu zbyt cicho i spokojnie, a poza tym pachniało strachem. Sam byłem tchórzem i może dlatego najbardziej nie lubiłem tchórzy. Właściwie nie powinienem dziwić się mieszkańcom Foozle. Wielki Inkwizytor walcząc z magią usuwał z drogi wszystkich, którzy wydali mu się podejrzani. Pozostałych nie niszczył tylko dlatego, że nie miałby kim rządzić. Swoich wrogów zmieniał w totemy, małe pieczęcie, w których nieszczęśnicy mieli tkwić z pełną świadomością przez wieki. Właściwie nie miałem z tym wspólnego. Byłem tylko zwykłym sprzedawcą podrzędnej marki odkurzaczy. Zapewne powiecie, że to moje przeznaczenie skierowało mnie do Foozle. Nawet nie wiecie, jak bardzo można się bać.

Ale od początku. Nikt nawet nie chciał ze mną rozmawiać, więc postanowiłem pocieszyć się puszką napoju ze stoiska przy wybrzeżu. Właściciele byli trochę agresywni, ale zagłuszyłem alarm nastawiając na cały regulator przemowę Inkwizytora, naciskając zielony przycisk głośnika. Przy okazji zabrałem też metalowy trzymak od puszek. Postanowiłem się trochę zabawić, przywiązałem trzymak do haka w porcie i zanurzyłem go do wody. Chyba kogoś tam złapałem, bo zabulgotało, słychać było jakieś oburzone głosy i... wyłowiłem skrzynię z lampą. Nie byłem zbyt mądry i pochwaliłem się nią aktorowi mieszkającemu w domku z drzwiami z wizjerem. Skończyło się na tym, że zostałem bez lampy, ale za to zabrałem cygaro i szukając zemsty podpaliłem nim figurkę dyktatora na placu. Z ukrycia w beczce obserwowałem jak zaaresztowali za to mojego nowego znajomego. Teraz mogłem udać się po lampę. Nie zdziwiłem się bardzo, gdy wyszło na jaw, że lampa chce ze mną porozmawiać. Swoją tajemnicę chciała mi powierzyć jednak dopiero pod ziemią. Zabrałem więc sznur ze znajdującego się za miasteczkiem Frobozz Electric, przywiązałem go do studni i spuściłem się na dół do nowego tajemniczego miejsca.



Księga Czarów początującego magika, ups, Maga



WIELKIE PODZIEMNE IMPERIUM

Teraz mogłem pogadać z Lampą. Okazało się, że jest to stotemizowany Mag. Oczywiście dostałem bardzo odpowiedzialne zadanie. Miałem uratować Magię przed Inkwizytorem, a mogłem to zrobić po znalezieniu trzech tajemniczych przedmiotów, które pochodziły z zamierzchłej historii krainy Zork. Na początek otrzymałem od jakiejś panienki Księgę Czarów, niestety nie było ich tam za dużo. Zabrałem z wiadra żeton na metro i otworzyłem drzwi używając czaru Rezrov. Nawet fajne było to czarowanie.

ROZDROŻA

Zjechałem na dół i znalazłem się chyba na jakimś skrzyżowaniu dróg. Otworzyłem gablotkę i zabrałem młotek. Zamknąłem ją, a potem zbiłem szybę młotkiem. W ten sposób dostałem miecz i mapę. Po drodze zabrałem też pieczęć ze stotemizowanym Griffem (odrobinę przypomina smoka). Kolejne drzwi porastało dziwne zielsko, ale pokonałem je przy pomocy miecza i dostałem się do miejsca zamieszkania Lampy.

DOM LAMPY

W budce znalazłem czar Throck i szpadel. Pomyszkowałem w ogrodzie, bo Alarm nie chciał mnie wpuścić do domku Lampy, ale nie znalazłem nic więcej i wróciłem na Rozdroża.

UNIWERSYTET

Pokonałem kolejne drzwi (czary, mary) oraz łamigłówki na słupach. Ułożyłem na pierwszym wulkan, na drugim kolumnę z literą Z na górze, a na ostatnim okno, przez które przeszedłem. Znalazłem się w sławnym Magicznym Uniwersytecie. Poczytałem ogłoszenia i wyszedłem, tym razem przez drzwi. Odwróciłem się i spostrzegłem, że znalazłem się w innym miejscu. Szpadlem wykopałem czar Kendall i postanowiłem wykorzystać mapę. Wsadziłem ją do specjalnej maszyny i znalazłem się na Rozdrożach. Zapragnąłem też zrobić użytek z żetonu w metrze.

METRO

Wejście pokonałem dzięki żetonowi. Mapę na ścianie rozjaśniłem czarem Kendall i zamówiłem sobie przejazd do Hadesu.

HADES

Zabrałem zabawkę kościotrupowi, obejrzałem ją pod lupą i zagrałem. Szybko stałem się właścicielem 500 zorkmidów, czyli tutejszego środka płatniczego. Szkoda tylko, że były w jednym banknocie.

Włożyłem mapę do czytnika i przeniosłem się na Uniwersytet.

UNIWERSYTET

Tutaj znalazłem urządzenie, w którym rozmieniłem banknot. Od razu poczułem się lepiej. Kupiłem baton Sandwitch i dostałem nowy czar Obdil, niestety nie był dostatecznie przerobiony i nie dało się go wpisać do mojej księgi czarów. Następnie użyłem czaru Igram na napisie Korytarz Bez Końca i zmieniłem go w normalny korytarz. Teraz musiałem tylko szybko do niego wejść. Był całkiem fajny, a w środku wreszcie dowiedziałem się, że mam odszukać Cube of Foundation, Skull of Yoruk i Coconut of Quendor. Potem podłączyłem do maszyny z cukierkami mój odkurzacz (do czegoś się jednak przyda), za pieniążek kupiłem Kamyczki (pozycja #8) i włączyłem odkurzacz. Potem wystarczyło wyciągnąć Kamyczki z wnętrza odkurzacza. Umieściłem je w maszynie z napojami, polałem Blam Classic i zrobiła się mieszanka wybuchowa. Pobiegłem więc do szafek w korytarzu i wcisnąłem mieszankę do jednej z nich. Zrobiło się bum, a ja mogłem wyjąć rzeczy z szafki należącej do Lampy. Zabrałem tylko kartę identyfikacyjną. Zabawa spodobała mi się i chciałem kupić cukierki z pozycji #11, ale nic z tego nie wyszło. Wróciłem do korytarza i zobaczyłem, że szafka z #11 jest otwarta! Bardzo sprytne! Zabrałem z niej tabletkę usypiającą i przeczytałem, jak zrobić zaklęcie. Postanowiłem zwiedzić dalej trasę metra. Pojechałem do Zapór.

ZAPORY

Pieniążek przerobiłem na otwieracz do listów. Potem znalazłem zaklęcie Golgatem w książce i zabrałem to, co wyrosło po rzuceniu czaru Throck na mech przy rynnie. Później otworzyłem czarem Rezrov zamkniętą zaporę, a na koniec zamknąłem je wszystkie ręcznie. Buum, chyba coś zalałem. Mam tylko nadzieję, że pomieszałem szyki Inkwizycji.

UNIWERSYTET

Wróciłem na Uniwersytet i kartą identyfikacyjną otworzyłem drzwi przy szafkach.

LABORATORIUM CZARÓW

Przejścia bronił maniakalny niewidoczny strażnik. Przeciąłem jed-

nak sznury od mostu swoim mieczem i droga była wolna. Czarem Golgatem stworzyłem most i dostałem się do laboratorium. Odczytałem na spell checker Czar Obidil. Postanowiłem też zabawić się w twórcę zaklęć. Zabrałem z pudełka czystą kartkę i przepuściłem ją kolejno przez maszyny: Origination, Modification, Replication, Interpretation, Transmogrification i włożyłem do Spell Checkera. Wow, jestem genialny! Sam zrobiłem czar Beburtt. Zadowolony wróciłem na Rozdroża.

ROZDROŻA

Pobawiłem się trochę rzucając czar Igram na drzewo parasolniane. Okazało się, że w środku jest jakieś zaklęcie. Przywołałem burzę czarem Beburtt i dostałem zawartość kwiatka, czyli zaklęcie Zimdor. Teraz mogłem rozprawić się z alarmem.

DOM LAMPY

Włożyłem cygaro do beczki z piaskiem, alarm zapalił je i chyba trochę mu to zaszkodziło. Brakowało tylko dobrego drinka. Nalałem więc do czary koło domu napój z puszki i zwiększyłem jego ilość czarem Zimdor. Tego było już za dużo dla alarmu i mogłem dostać się do domu. W książkach wyczytałem wiele ciekawych rzeczy i odsłuchałem automatyczną sekretarkę. Zabrałem także słoik z muszkami, kubek, brązową kostkę jakiejś substancji i smalec. Na zewnątrz dałem pigułkę nasenną agresywnej roślince, a kiedy usnęła, potraktowałem ją mieczem i stałem się właścicielem przenośnych szczypczyków. Z tyłu domu rosła roślinka, którą powiększyłem czarem Throck, położyłem na niej obcięty kwiatek i uderzyłem młotkiem. Tak dostałem część papirusu z zaklęciem.

Zatkałem dziurę w ulu smalcem i wypłoszyłem pszczoły. Potem zabrałem smalec, rozciąłem ul i zdobyłem plaster miodu. W domu położyłem słoik, kubek, miód, smalec, mech i dziwną brązową kostkę na drzewie, produkując w ten sposób miksturę, która przypomniała Lampie czar Yastard. W sypialni znalazłem drugą część papirusu. Za lustrem znajdowała się tajna sypialnia. Tutaj połączyłem pod lupą dwa kawałki papirusu i dostałem czar Snaving (musiałem jeszcze wyskoczyć z nim do spell checker i trochę go podreperować, ale to trwało tylko chwilkę). Zobaczyłem wędrujący zamek i przywołałem go czarem Obidil. Teraz na pewno będzie mnie lubił. W środku miał czar Narvile, który uaktywniał tunele czasowe. Jeden z nich znalazłem w szafie. Aktywowałem go, a potem czarem Yastard wysłałem Griffa w odmęty czasu.

BIAŁY DOM

Fajnie, że znowu jestem żywy, jednak bardzo się boję! Znalazłem się przy Białym Domu. W skrzynce znalazłem list zaadresowany do Hadesu. Przy domku leżało zaklęcie. Nie mogłem go jednak zabrać do przyszłości, więc otworzyłem kopertę, włożyłem do niej zaklęcie, całość schowałem do skrzynki, zamknąłem ją i podniosłem do góry chorągiewkę. Mogłem już wracać.

HADES

Wziąłem udział w telefonicznym quizie (odpowiedzi 8,2,8,9,5) i przywołałem Charona. Facet był chciwy, ale za dwa pieniążki przewiózł mnie na drugą stronę. W skrzynce pocztowej był list od Smoka. Otworzyłem go otwieraczem do listów i dostałem czar Glorf. Następnie rzuciłem na Charona czar Snavig i upodobniłem się do miłego Przewoźnika. Tak tym zwiodłem Strażnika bram Hadesu, że pozwolił mi zabrać kartę do zaznaczania czasu pracy Charona. Wnętrze Hadesu stało przede mną otworem. Odkryłem tutaj totem z prymitywnym Brogmoidem i tunel czasowy. Wysłałem więc Griffa przez tunel w kolejną podróż.

WYSPY

Teraz bałem się trochę mniej. Zawsze lubiłem latać. Poleciałem najpierw na wyspę z kolcami i poruszyłem jeden z nich. Z wody wynurzyły się inne wysepki. Zabrałem z nich zapakowany ponton, lalkę (do czego ona może służyć?) i sprzęt do nadmuchiwania. Lalkę i ponton włożyłem do otworów (które coś mi przypominały) na innej wysepce i napompowałem je. Ups, to były nozdrza olbrzymiego Smoka, który teraz wynurzył pysk! W środku był Coconut of Quendor! Nie mogłem go jednak wynieść ze środka, bo bestia szybko zamykała pysk i byłem uwięziony w środku. Jakiś człowiek rzucił mi z wnętrza smoka linę, którą przywiązałem do zęba. Chyba jednak mój rozmówca połamał sobie nogi, bo przestał ze mną rozmawiać. No cóż miałem przynajmniej krótszą linę. Schowałem Coconut w pontonie, przywiązałem linę od zewnątrz do pontonu (bez skarbu Smok wypuścił mnie). W pysku smoka przedziurawiłem lalkę złotym zębem smoka i ponton wyleciał z nozdrzy. Szybko uciekłem, a z wody zabrałem pływający w pontonie Coconut, który umieściłem w Zamku. Pozostało jedynie wrócić do przyszłości.

Charon przewiózł mnie dopiero wtedy, gdy zamieniłem się w strażnika Piekieł (czar Snavig). Pojechałem do wyjścia z Podziemi, gdzie znajdował się mój sznur. Rozwiązałem go czarem Glorf i udałem się do Klasztoru.

KLASZTOR

Przywiązałem sznur do miecza i rzuciłem go przez otwór wentylacyjny. Wdrapałem się po linie na górę. Musiałem tylko pamiętać, żeby zabrać z powrotem bezcenny miecz. Stała tu trochę zdezelowana maszyna do totemizacji. Przekręciłem koło, nastawiłem kierunek Hall i z duszą na ramieniu uruchomiłem maszynę. Pomknąłem w dół. Nie było to miłe, ale znalazłem się tam, gdzie chciałem. W skrzyni znalazłem kolejną stotemizowaną ofiarę Inkwizytora, Lucy, członkinię ruchu oporu. Postanowiłem zaczerpnąć trochę powietrza na zewnątrz. Znalazłem tam coś w rodzaju telegrafu z młotami. Zabrałem środkowy młot i dzięki temu strażnicy zostali zwolnieni do domu. W środku włączyłem na całą moc ekspozycję przedstawiającą robotnika walącego w deski. Chyba przez to odpadł mu mały młotek, który zamieniłem na mój duży i dzięki temu rozwaliłem przejście do tunelu czasu. Teraz mogłem przez niego wysłać Lucy.

PORT FOOZLE ZA DAWNYCH CZASÓW

Jak fajnie znów być kobietą. To cudowne uczucie. O, ktoś organizuje Noc dla Dam. Wpuścił mnie bez problemów. Zabrałam karty, złapałam na jednej muchę i tak z czwórki zrobiła się piątka. Potem rozwiązałam zadanie arytmetyczne i w nagrodę mogłam zagrać w rozbierankę z właścicielem lokalu Jackiem. Wykorzystując swój talent telepatyczny z łatwością wygrałam. Okazało się, że drań kisił Cube of Foundation i dostałam go w nagrodę! Potem wystarczyło położyć ten skarb na odpowiednim miejscu w zamku i przejść przez tunel.

Znalazłem się w Hallu, z którego dostałem się do Klasztoru i tak jak przyszedłem wydostałem się do metra i pojechałem do Domu Lampy. Postanowiłem wysłać w podróż mojego mało rozwiniętego przyjaciela.

BIAŁY DOM

Brog głodny. Brog zabrać pochodnię, wyrwać deskę z dom. Brog podpalić pod kociołkiem i iść na dół. Tam zjeść dobre kamienie i zabrać jajo. Na górze ugotować je na złoto i rzucić na dole w jaskini. Mieć przejście, ale tam być trudna zagadka. Brog rozwiązać zagadkę deską i dostać Skull of Yoruk. Hurra, Brog też coś zanieść do zamku. Brog być hurra!

WIĘZIENIE

Niestety, kiedy przechodziliśmy przez tunel czasowy złapał nas Inkwizytor i znalazłem się w więzieniu. Odkręciłem śrubki od wentylatora otwieraczem do listów i pogadałem z Jackiem, który w końcu dał mi czar tworzący dziurkę z kluczem. Zabrałem plakat propagandowy i rzuciłem czar na drzwi wyjściowe. Podłożyłem plakat pod drzwi i wypchnąłem klucz otwieraczem do listów, a potem przeciągnąłem go na plakacie. Otworzyłem drzwi, a potem ustawiając 31AB na kontrolce, uwolniłem Jacka. Zabrał on moje rzeczy i Zamkiem udaliśmy się do Foozle. Dostaliśmy od pięknej czarodziejki czar, który odwrócił działanie zaklęć w mojej księdze. Czarem Vorzer zamknąłem wejście do namiotu straży. Użyłem Margi do odkrycia przy wieży różowego ogrodzenia i wyłączyłem w nim prąd, wyciągając różową wtyczkę. Na dole wieży położyłem Skull, wyżej Cube, a na samym wierzchołku Coconut, który zrównoważyłem Lampą. Wszedłem na szczyt wieży, ale krzyki Inkwizytora przeszkadzały mi w koncentracji, więc przeciąłem mieczem jeden z kabli. Wielki Bufon rzucił się w stronę wieży, ale nie miał szans. Rzuciłem zaklęcie Maxov łączące trzy źródła magii. Wielki wybuch zdmuchnął nas z wieży, uwalniając jednocześnie uwięzionych w totemach przyjaciół. Lucy wpadła w ręce Jacka, mnie uratował Griff, a Inkwizytor spotkał swoje przeznaczenie. Lucy została królową, a mi przypadł w udziale tytuł IV Mistrza Podziemi.

Krupik

ZORK GRAND INQUISITOR

Activision

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: -,00
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC DOS/WIN'95 Min. P100, 16 MB RAM

DEMO: CD 52
OCENA: 8/10

Komputer ma w tej grze olbrzymią przewagę – jego budowle powstają automatycznie, komputer trafia na zasoby bezbłędnie, a przede wszystkim nie traci czasu na machanie myszą i walkę z monitorem i interfejsem. Jednak nie ma co rozpaczać. Jeżeli założymy sobie, że w budowaniu i rozwoju komputer będzie zawsze o krok przed nami, to uspokoimy się i zaczniemy działać racjonalnie.

Przede wszystkim należy zacząć grę rozważnie i wziąć za wzór posunięcia komputera. Początek jest decydujący. Zaczynamy z dwoma, trzema osadnikami. Muszą jak najszybciej znaleźć krzewy owocowe. Pamiętaj, że polowanie to ostateczność. Najlepsze są owoce, ponieważ nie uciekają i są w jednym, oznaczonym miejscu. Należy skierować do zbierania owoców wszystkich dostępnych osadników. Trzeba przy tym pamiętać o produkowaniu nowych ludzi oraz o tym, że gdy kończy się pojemność domków, ostatni kupowany osadnik musi zbudować dodatkowy dom.



Smakują te owocki, stąd tylu chętnych

Gdy pierwsi osadnicy znajdą krzewy owocowe, najlepiej wybudować przy nich Granary. Czas to pieniądz, dlatego każda sekunda stracona na noszenie jedzenia zbliża nas do klęski. Wybudowanie Granary pozbawia nas jednak drewna. Dlatego kolejny kupiony osadnik musi zacząć ścinać drzewa. Gdy zapas drewna osiągnie 120, należy znaleźć wielkie skupisko drzew i zbudować Storage Pit. Jeden osadnik musi pozostać drwalem.

Teraz naszym zadaniem jest zebranie 500 punktów żarła. I wszyscy ludzie muszą iść do tej roboty, trzeba bowiem przeskoczyć do epoki narzędzi. Nie ma się co przy tym martwić o inne rzeczy lub obronę osady. Jeżeli tylko nie znajdujemy się w pobliżu państewka agresywnego świra, to nic nam nie grozi. I tu pewna uwaga. Chociaż komputer robi i tak co chce, to jednak warto być z wszystkimi na stopie neutralnej w dyplomacji, dzięki czemu komputer raczej nie będzie atakował, przynajmniej jeszcze nie teraz. Poziom Enemy wywołuje w nim burzę hormonów i nieopanowaną agresję.

CO DALEJ

Przejście do Tool Age wiąże się z dwoma szybkimi ruchami. Pierwszy to rzucenie 4–5 dodatkowych osadników do wyrębu drzew. Następnie szybko budujemy Market – dzięki niemu możemy rzucić 3–4 osadników do budowy i uprawy 4 farm, które dostarczą nam kupę jedzonka. Ostatnią szybką decyzją jest wykupienie abonamentu na wieże i mury w Granary. To może uratować nam skórę. Przede wszystkim mury odetną nas od wścibskich neutralnych sąsiadów, którzy potrafią korzystać z naszych zasobów. Poza tym nasze wieże zabezpieczą wszelkie przejścia w lasach, brody na rzekach itp. Możemy się wówczas poczuć w miarę bezpiecznie. Ale budowle obronne wymagają kamienia. Musimy wcześniej pomyśleć o zbudowaniu Storage Pit w pobliżu złóż kamienia i skierowaniu do kamieniołomów 2–3 osadników.



Wzorcowe gospodarstwo rolne zajmuje mało miejsca i osadnicy nie tracą czasu na noszenie plodów

Przy koszeniu kamienia lub płodów rolnych trzeba pamiętać, by na jedno gospodarstwo, kwadrat kamieni, łowisko przypadał jeden osadnik lub okręcik, w przeciwnym razie nieco spada wydajność wydobycia przez ponadterminowego wyrobnika.

Na koniec wstępnego okresu rozgrywki zbroimy się. Budowle wojenne (Barracks, Archery Range i Stable) stawiamy w pobliżu murów i wież, w bliskości miejsc, w których spodziewamy się natarcia wroga. Budowle te spełnią również warunek przejścia do następnej epoki.

BUDOWA ARMII

By wygrać, nie wystarczy zbierać surowce i budować mury. Niestety, sami wieśniacy nie wystarczą. Potrzebna jest armia. Ma ona jednak jedną wadę: jest cholernie kosztowna i na wszystko nie wystarczy kasy. Dlatego należy poznać mocne i słabe strony wybranej cywilizacji i zdecydować się na jedną ścieżkę rozwoju – może to być kawaleria lub łucznicy. Najlepiej mają te ludy, które mogą wystawić słonie i kawalerię. To tworzy niesamowitą pięść pancerną, zdolną pokonać każdego (słonie atakują wszystkich przyległych im przeciwników i są bardzo odporne). Kawaleria daje słoniom osłonę przed katapultami (rzuca się na nie chyżo, a te nie mają siły w obronie), a słonie wybijają piechotę i kawalerię przeciwnika. Przy każdej walce obowiązuje zasada, że komputer atakuje pojedynczo, a my musimy działać grupowo (siła złego na jednego).

Z piechoty opłaca się inwestować tylko w jednostki wystawiane z Akademii. Reszta to tylko tymczasowe zapchajdziury. Chociaż i tak wszystko zależy od tego, na jakim etapie rozwoju znajduje się przeciwnik, bo gdy trafimy na cywilizację preferującą kapłanów, niewiele nam pomoże. Rydwany są dość odporne na czary magów, ale dobry przeciwnik używa zazwyczaj 2–5 magów w grupie, przez co są oni trudni do zniszczenia i szybko przemieniają wybrane jednostki.

Najpotężniejsza jest jednak flota. Powyżej Triremy nie warto już inwestować; ten okręt daje nam panowanie na wodach i możliwość bezkarnego rujnowania wszystkiego na brzegu. W bitwach morskich warto stosować taktykę błotnistą – należy trzymać okręty przy brzegu, na którym stoją robotnicy. W razie ataku wroga okręt strzela, a robotnicy naprawiają go. Przeciwnik ponosi straty, a my jesteśmy prawie nieśmiertelni.

DROGI DO ZWYCIĘSTWA

Dróg do zwycięstwa prowadzi wiele. Najgorsza opcja przy grze z komputerem to limit czasowy. Nie mamy tu z nim wielkich szans. Lepsze wyniki osiągniemy przy podboju, znajdywaniu artefaktów/ruin lub budowaniu Cudów Świata.



Here there are

Najpewniejszą drogą do zwycięstwa jest budowa Cudu Świata. Podbój bowiem jest możliwy, gdy przeciw nam stoi tylko jeden gracz komputerowy. Budowa Cudu Świata wymaga jedynie zneutralizowania działań przeciwnika. Należy przede wszystkim zabezpieczyć własne tereny porządnym murem z rozbudowanymi bramami (w razie, gdy zechcemy atakować).





Do budowy Cudu Świata trzeba wyznaczyć jak najwięcej osadników (20–30), ponieważ goni nas czas. Przeciwnik będzie atakował, a jego nacisk zwiększy się po ukończeniu budowy. Ma on wtedy 2000 lat na zniszczenie naszego Cudu. By rozbudować armię kosztem niepotrzebnej już teraz w takiej ilości armii robotników, użyjemy klawisza DEL po wskazaniu robotnika (działa też na budowle). Gdy przetrwamy te 2000, to już po wrogach.

Gdy natomiast dostaniemy sygnał, że przeciwnik zbudował swój Cud, to musimy skierować wszystkie nasze siły do jego zniszczenia. Przydadzą się tu magowie, katapulty lub słonie (rajd na tyły). I nagle zorientujemy się, że podbój zaczął się z konieczności. Główny wysiłek powinniśmy skierować na zwalczanie osadników wroga. Bez tego przestanie wydobywać i skończą mu się surowce. Bowiem na tym etapie gry, surowce w pobliżu jego miasta będą już wyczerpane i jego nieosłonięci chłopi oddalą się od ochronnych wież i gotowej armii.

Dobrze jest też podciągnąć pod wraże miasteczko własne wieże obronne, by raziły jego domostwa i osadników oraz zajęły czymś jego oddziały. W tym czasie budujemy w pobliżu własne koszary itp., by mieć dostawę świeżego mięsa. Ale podbój to rzecz niepewna, wyczerpująca i wymagająca stalowych nerwów.

Berger

BONUSY W GRZE

W AOE można też grać na punkty. Wygrywa ten, kto w danym czasie uzbiera jak najwięcej punktów zwycięstwa. Przejrzyjmy więc, najważniejsze rzeczy.

25 punktów za największą liczbę żołnierzy i wież
25 punktów za największą liczbę osadników oraz łodzi rybackich, handlowych i transportowych razem wziętych
25 punktów za największy zbadany obszar
25 punktów za najwięcej przemienionych przez kapłanów
50 punktów za kontrolę nad wszystkimi ruinami/artefaktami
50 punktów za najwyższy rozwój technologiczny
25 punktów za wejście, jako pierwsza cywilizacja, w epokę brązu
25 punktów za wejście, jako pierwsza cywilizacja, w epokę żelaza
100 punktów za posiadanie Cudu Świata



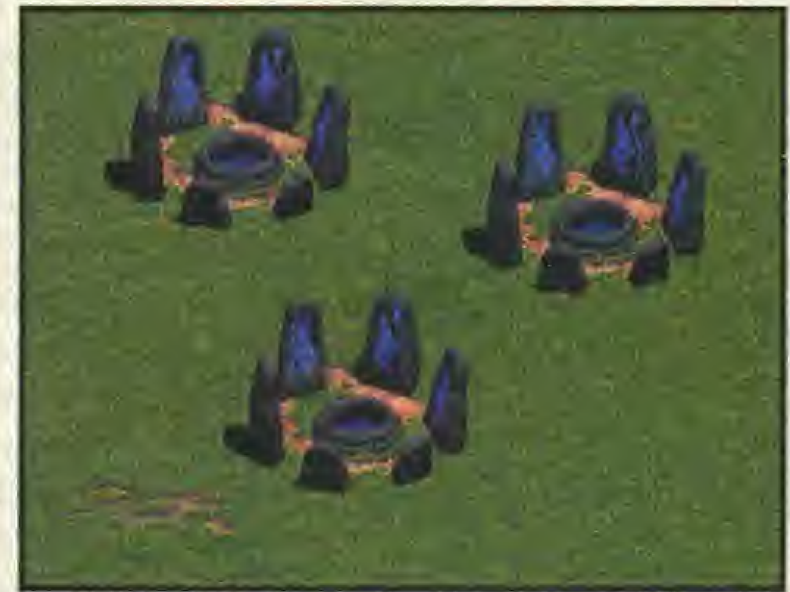
I to ma być warte 100 punktów?

RUINY I ARTEFAKTY

Zwycięstwo poprzez zajęcie wszystkich ruin lub zawłaszczenie wszystkich artefaktów jest niezwykle trudne i często oznacza podbój całej planszy. Można jednak ograniczyć możliwość odniesienia takiego zwycięstwa przez przeciwnika zarówno komputerowego, jak i ludzkiego.



Po prostu trzeba odnalezioną ruinkę otoczyć murem dość rozległym, tak by przeciwnik nie mógł jej przechwycić swoją obecnością. Podobnie czynimy, gdy nasi szybcy zwiadowcy odkryli artefakt na tyłach wroga i nie ma szans, by go przechwycić.



LEW W KLATCE

Gdy w pierwszym okresie gry mamy do czynienia z niezbyt rozwiniętą i neu-

tralną w stosunku do nas cywilizacją, można pozwolić sobie na żarcik. Podchodzimy do jej Town Center i otaczamy ją murkiem. I po kłopocie. Nowi osadnicy wroga chodzą sobie wewnątrz muru, ci z zewnątrz nie mogą dostarczać towarów (bo trzeba też zaopiekować się ich innymi budowlami). To okrutny żart, który trzeba przerwać, gdy będziemy mieli najmniejszą choćby katapultę lub łuczników.


Ci w środku to rzeczywiście przeciwnicy, samemu nie byłoby sensu robić seppuku

Inna sprawa to lwy. Tu trzeba już 3 osadników. Ich skoordynowana akcja i oszczepy załatwią króla sawanny.

CYWILIZACJE

Egipt

Mocne strony: flota
Słabe strony: brak kawalerii

Egipcjanie stworzyli cywilizację lądową, związaną z Nilem. Nie posiadali wielkiej floty, mieli natomiast niezłą armię lądową złożoną z łuczników, tarczowników i rydwanów. Egipcjanie byli również biegli w sztuce fortyfikacyjnej. Zostało to nieźle oddane w grze. Te właśnie jednostki są dostępne dla tej cywilizacji. Autorzy gry przesadzili tylko z potęgą floty egipskiej, która tutaj może wszystko.

Zalety: Egipskie rydwany są lepsze w walce o 1/3, a ich kapłani mają większy zasięg o 3 pola. Znacznie szybciej wydobywane jest złoto (o 20%).

Górski naród wojowników. Nieźle szedł im handel, ale mimo że byli doskonali w wojennym rzemiośle, nie zdołali z braku rezerw ludności utrzymać swego panowania. Posługiwali się rydwanami, różnymi rodzajami piechoty, w tym łucznikami oraz posiadali jednostki saperów. Wprowadzili na pole walki wczesne oddziały kawalerii (z początku przewożona piechota).

Zalety: Szybkostrzelność łuczników większa o 40%. Osadnicy szybsi o 30%.

Babilon

Mocne strony: silne umocnienia
Słabe strony: brak kawalerii i floty

To dziwne, jak ten cień sąsiadów, Sumerów i Asyrii, przeszedł jako jedyny z tego regionu do podręczników szkolnych. Dobrze rozwinięta nauka (spadek po Sumerach) i słynne zasady prawa. Wojsko podobne do asyryjskiego.

Zalety: Oczywiście z racji nauki kapłani odrabiają szybciej o 30% punkty magii. O tyle samo wydobywany jest szybciej kamień. No i wały oraz wieże Babilonu są podwójnie odporne na zniszczenie.

Bowman o 2 oraz wydajniejsze gospodarstwa rolne o 30%.

Szangowie

Mocne strony: kawaleria i fortyfikacje
Słabe strony: brak słoni i słaba flota

Pierwszy lud chiński, który zapanował nad znacznymi obszarami, stworzył silne państwo, rozwinął religię, rolnictwo itd. Używano rydwanów, piechoty różnych typów. Dobrze rozwinięte było budownictwo, w tym fortyfikacja. Tym bardziej, że osady Szangów stanowiły ufortyfikowane obszary pośród powodzi barbarzyńców.

Zalety: Mniejszy o 30% koszt wystawienia osadnika oraz podwojona siła obronna murów.

Choson

Mocne strony: ciężka kawaleria i bardzo odporna piechota
Słabe strony: brak łuczników, rydwanów, słoni oraz osłabiona flota

Tę cywilizację rodem z Korei Północnej dodano chyba po to, by zaspokoić ducha Kim Ir Sena lub by nie denerwować szefów koncernu Daewoo. Ale tworzy ona dobre tło dla innych ludów, będąc najsłabszym z nich.

Zalety: Wytrzymalsze o 80 punktów oddziały Swordsman oraz Legion, większy zasięg wież o 2 oraz mniejszy koszt zakupu kapłanów o 30%.

AGE OF EMPIRES

POLOWANIE – OSTATECZNOŚĆ

Polowanie na zwierzęta w pierwszej epoce to ostateczność. Jeżeli już jednak do tego dojdzie, najlepiej polować na gazele, które nie ugryzą i nie oplują. Są jednak bardzo płochliwe, dlatego najlepiej jest zajść je od tyłu (czujecie, jak tyka wskazówka zegara) i zaganiać w kierunku Town Center. W jego pobliżu należy dokonać mordu rytualnego i przeznaczyć do noszenia mięsa jak największą możliwą liczbę osadników, bo martwa gazela szybko się psuje. Gdy jednak nie ma w pobliżu krzewów ani gazeli, dobrym źródłem mięsa może być słoń lub krokodyl. To z pozoru groźne zwierzęta. Należy do nich podejść i przyciągnąć ich uwagę, rzucając oszczepem. Gdy zaczną iść w naszym kierunku, trzeba uciec i poczekać, aż stracą zainteresowanie nami (wyjdziemy z ich pola widzenia). Potem znowu rzucamy oszczepem itd. Bez strat, jednym osadnikiem załatwiamy te potwory.


Coś wielkiego i szarego za nami. Bierzmy nogi za pas.


A jednak się potknął

Hetyci

Mocne strony: nieźli łucznicy
Słabe strony: brak floty

Hetyci stworzyli imperium w górzystej Azji Mniejszej. Ich podstawową bronią były rydwany i dobrze uzbrojona piechota wyposażona w hełmy, tarcze (podobne do podłużnych tarcz greckich hoplitów) oraz podwójne topory, łuki i włócznie.

Zalety: Hetyccy łucznicy sieją większe zniszczenie, a ich szczątkowa flota ma zwiększony o 4 zasięg ruchu.

Fenicjanie

Mocne strony: flota
Słabe strony: brak kawalerii

Naród kupców, dyplomatów i żeglarzy. Tworzyli bogate, dobrze obwarowane miasta–państwa. Ich flota była wykorzystywana przez Asyryjczyków i Persów, którzy nie mieli własnej.

Zalety: Ich słonie bojowe kosztują mniej o 30% (pewnie pokłosie zwycięstw Hannibala). Aż o 65% Catapult Trireme i Juggernaght mają zwiększoną wydajność ognia. Wooow!

Sumerowie

Mocne strony: piechota
Słabe strony: flota

Tajemniczy lud czarnogłowych zamieszkiwał dorzecze Eufratu i Tygrysu. Był to lud rolniczy, budujący kanały i wielkie miasta–państwa. Używał czterokołowych rydwanów bojowych, różnych rodzajów piechoty (w tym prawdopodobnie ciężkiej, formującej coś na kształt falangi – Stela Sępów).

Zalety: Osadnicy są wytrzymali, tak jak maczugowcy. Dostępne machiny oblężnicze mają zwiększoną szybkostrzelność o połowę, a farmy rolnicze produkują podwójną ilość żywności!

Asyria

Mocne strony: kawaleria i machiny oblężnicze
Słabe strony: flota i brak wielu rodzajów łuczników

Persowie

Mocne strony: kawaleria, słonie i flota
Słabe strony: brak broni oblężniczej

Ci konni myśliwi z Wyżyny Irańskiej mieli wyśmienitą jazdę. Jak większość ludów Wschodu, umieli czerpać z wiedzy sąsiadów, bądź podbijanych cywilizacji. Dlatego ich scytyjscy łucznicy czy fenicka flota nie miały sobie równych. Również umocnieniom i poziomowi wiedzy nie można było nic zarzucić. Znakomita cywilizacja do szybkiego podboju świata.

Zalety: Lepsi o 30% w polowaniu, ale i o tyle samo gorsi przy uprawie roli. Słonie i zdolność ogniowa Trirem o 50% szybsze.

Grecja

Mocne strony: ciężka piechota, machiny oblężnicze i flota
Słabe strony: brak łuczników

Któż nie zna historii i dokonań Greków. Znakomita flota, falanga grecka, rozwinięty handel i miasta–państwa, najczęściej nie potrafiące zawrzeć przymierza w obliczu zagrożenia. Poza tym nieźle rozwinęli sztukę fortyfikacji i oblegania ich (Aleksander Wielki – o ile można go nazwać Grekiem).

Zalety: Statki wojenne i piechota z Akademii o 30% szybsze.

Minojczycy

Mocne strony: flota.
Słabe strony: brak kawalerii i osłabienie sprzętu oblężniczego. Brak rozwiniętych wież.

Kultura egejska kojarzy się przede wszystkim z morzem. Wspaniała i liczna flota, bazy umocnione na wyspach, pismo klinowe i znakomita architektura. Na lądzie posługiwano się rydwanami i piechotą wyposażoną w duże tarcze, hełmy z kłów dzika lub skóry oraz miecze i włócznie. Dlatego dziwi brak rydwanów u Minojczyków.

Zalety: Mniejszy o 30% koszt budowy statków, większy zasięg Composite Bowman o 2 oraz wydajniejsze gospodarstwa rolne o 30%.

Yamato

Mocne strony: wytrzymała flota i tania kawaleria
Słabe strony: brak prawie machin oblężniczych i słoni, brak rozwiniętych wież

Pierwociny średniowiecznej Japonii to hodowla ryżu i cholerne zrzynanie z sąsiednich Chin. Te skośnookie rekiny przez długi czas nie miały nawet swojej siedziby. Jedno im trzeba przyznać – kawalerię mieli w dechę, ale raczej jakieś 500 lat później niż nam to wmawiają autorzy gry.

Zalety: Mniejszy o 30% koszt kawalerii, osadnicy szybsi o 30% oraz statki wytrzymalsze o 30%.

DYPLOMACJA

Stosunki przyjacielskie z innymi cywilizacjami przynoszą korzyści tylko w dwóch wypadkach. Gdy nie ma w okolicy złota, trzeba wtedy wybudować port naprzeciw portu sojusznika i wysyłać do niego łodzie handlowe, by w zamian za towary otrzymać bezcenny żółty metal. Drugim przypadkiem jest ciężka wojna toczona z kilkoma wrogami naraz. Sojusznik zapewnia nam bezpieczeństwo ze swej strony, a w dobrej konfiguracji sam włącza się do walki. Gdy nie grozi nam ani jedno, ani drugie, nie ma co się bawić w dobroć. Zgniećmy i tę cywilizację, nim ona wpadnie na ten sam pomysł. Do miecza!

Microsoft

DYSTRYBUTOR PC – MICROSOFT CENA: –00
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 8 MB RAM

DEMO: CD 51
OCENA: 7/10



Pierwsza Bitwa. Pozycja wyjściowa naprzeciw mostu



Po drugiej stronie, przed okopaniem się



Czołgi na prawym skrzydle doszły w rejon bunkrów



To już koniec. Na lewym skrzydle trupy szturmujących Orków

FINAL LIBERATION to bardzo prosta gra oparta na najlepszym z możliwych schematów. Zdobywając poszczególne obszary planety Volistad uzyskujesz środki na wystawianie coraz lepszych jednostek, dzięki którym odbijasz nowe terytoria z rąk Orków, co z kolei znów dostarcza jeszcze więcej środków i wzmaga apetyt na coraz doskonalszy sprzęt.

Kółko fortuny się kręci i nie razi już prostota grafiki i uproszczenie walki w bitwach. Jako Lord Komisarz Imperium rzucasz się na grę, bo jest po prostu wciągająca. I to nie tylko dla wielbicieli systemów figurkowych Warhammer 40000 czy Epic 40000. Gra jest naprawdę prosta, interfejs przejrzysty. Wszędzie gdzie tylko było można umieszczono help, wywoływany także kliknięciem prawego przycisku myszy. Tylko przy przenoszeniu jednostek z oddziału do oddziału trzeba pamiętać o zachowaniu tego samego szczebla taktycznego. Bo łatwo się pogubić.

KAMPANIA

Kampania w grze teoretycznie składa się z 30 bitew, ponieważ tyle obszarów rozmieszczono na mapie planety Volistad. Ale by wygrać, wystarczy wyeliminować wodza bandy Orków, który znajduje się w prowincji położonej w prawym górnym rogu. By tam dotrzeć, wystarczy wygrać jakieś 15 bitew, no chyba że będziemy czekać i gromadzić tony pieniędzy, a bezruch ten wykorzystają Orkowie i zaczną kontratakować. Wtedy bitew będzie więcej.

W kampanii wystarczy zachować minimum higieny osobistej, by przetrwać. Każdą turę zaczynamy od werbowania nowych kompanii lub wymiany sprzętu w już istniejących, w zależności od tego, na ile pozwalają nam dostępne środki. Następnie wchodzimy do kolejnej prowincji i wygrywamy bitwę (jakże inaczej). Tuż po bitwie uzupełniamy straty (trochę gotówki trzeba mieć odłożone) w razie kontrataku wroga. Nie możemy już się ruszyć, więc kończymy turę.

BITWA

W bitwie najważniejsze jest dobre rozstawienie jednostek. Pamiętajmy, że komputer naciera zawsze i bez sensu. Jeżeli mamy nad nim znaczną przewagę punktów morale armii, to nie musimy jak najszybciej zajmować pól zwycięstwa (dopóki nie zajmiemy, tracimy co etap parę punktów morale) i wtedy możemy spokojnie rozstawić się w pobliżu jednego z takich pól. Przygotowując się do bitwy trzeba pamiętać przede wszystkim o tym jednym: nie ruszać się! Komputer sam przyjdzie i poniesie podwójne straty. Najpierw bowiem my go ostrzelamy we własnej fazie, a następnie oberwie od ognia obronnego naszych jednostek w swojej fazie ruchu.

Piechotę należy okopać, czołgi umieścić na przodzie, a artylerię z tyłu, tak by nie mogła znaleźć się za szybko w polu ostrzału nieprzyjaciela. Kiedy ujrzymy pozycje wroga, ostrzeliwujemy jego piechotę z wyrzutni rakiet, a sprzęt pancerny bombardami i czołgami. Najlepsze efekty daje ostrzał artyleryjski wrogiej piechoty, gdy znajduje się ona w budowlach. Dobre trafienie powoduje zawalenie się konstrukcji i zagładę wszystkich piechurów ukrytych wewnątrz budynku!

Bombardy i inna artyleria powinna zniszczyć w pierwszej kolejności cztery rodzaje sprzętu Orków, omówione w innej części tego poradnika. Najgorsza sprawa to Garganty. Zazwyczaj są one chronione polem siłowym. Trzeba tak zgrać ostrzał, by artyleria i czołgi zniwelowały pole, a wtedy nasze Tytany lub ciężkie czołgi będą mogły spowodować największe zniszczenia. To samo odnosi się zresztą do naszych machin – Tytanów czy Leviatanów, które po utracie osłony mogą nie wytrzymać długiego ostrzału.

DOBÓR JEDNOSTEK

Pomimo pozornej mnogości różnego sprzętu i piechoty, tak naprawdę warto inwestować tylko w kilka typów – sprawdzonych, uniwersalnych i skutecznych. Jeśli tylko się da, należy pozbyć się piechoty. Wbrew pozorom dobra artyleria okaże się od niej lepsza, zwłaszcza że nie ponosi takich strat.

Podstawą jest więc silne wsparcie ogniowe. Należy mieć jak najwięcej Bombard. Mocne to i celne. Każdy lekki czołg pada od jednego strzału. Na piechotę wroga dobre są wyrzutnie rakiet: Whirlwindy i Manticory (ale te rakiety muszą ładować się całą turę). Artyleria powinna w końcowym etapie kampanii stanowić 50% naszej armii. Przy takiej sile dalekosiężnego ognia wróg nie dojdzie nawet do naszych pozycji.

Z czołgów lekkich godny polecenia jest Leman Russ. Mocny, szybki i dobrze uzbrojony. Inne czołgi, jak Demolisher czy Predator, to zwykłe udziwnienia. Leman Russ to dobry sprzęt do zajmowania pól zwycięstwa. Dojadą tam szybko i utrzymają pozycję do nadejścia sił głównych, jeśli jest ich co najmniej kilka. Nie oczekujmy jednak po nich zbyt wiele bo może nas spotkać gorzki zawód.

Siły główne to przede wszystkim Storm Hammer – bardzo silnie opancerzony i uzbrojony czołg superciężki. Ma tak solidne uzbrojenie, że nie musi się niczego obawiać. Gdy jednak pozwolą na to środki, główną opoką naszej armii musi stać się wszechmocny Warlord Titan (ale nie ma potrzeby posiadać ich więcej niż 3 w regimencie). Gdy uzbroimy go w działa plazmowe i vulcany oraz rakiety titan, to żaden Gargant czy masy wymachujących laserami Orków nie przerażą naszych dzielnych żołnierzy.

DOBÓR KOMPANII W REGIMENCIE

Wybór poszczególnych kompanii w regimencie i możliwości jego roz-

FINAL LIBERATION
EPIC 40000

budowy zależą od oznaczeń w werbowanej kompanii. Oznaczenia sprzętu informują nas o tym, co można kupić w trakcie kampanii w ramach kompanii. Oznaczenia kontyngentów dodatkowo ograniczają nasz wybór w związku z posiadanymi przez ludy Imperium różnymi możliwościami wystawiania jednostek.

Oznaczenia pododdziałów w kompaniach:

Any Units – możliwość zakupu dowolnego sprzętu

Any Tanks Only – możliwość zakupu lekkich i ciężkich czołgów

Cavalry Only – możliwość zakupu jedynie jednostek kawalerii

Flyers Only – możliwość zakupu jedynie sprzętu latającego

Infantry Only – możliwość zakupu jedynie jednostek piechoty

Super Heavies Only – możliwość zakupu jedynie super ciężkich czołgów

Tanks Only – możliwość zakupu jedynie lekkich czołgów

Titans Only – możliwość zakupu jednego z trzech rodzajów Tytanów

Oznaczenia kontyngentów w ramach Imperium

Imperial – dowolny kontyngent z całego Imperium

Forge World Only – tylko Tytany

Catachan Only – tylko jednostki piechoty imperialnej i własnej, a także każdy rodzaj sprzętu z wyjątkiem sprzętu Space Marines

Mordian Only – tylko jednostki piechoty imperialnej i własnej, a także każdy rodzaj sprzętu z wyjątkiem sprzętu Space Marines

Tallarian Only – tylko jednostki piechoty imperialnej i własnej, a także każdy rodzaj sprzętu z wyjątkiem sprzętu Space Marines



Space Marines Only – tylko piechota imperialna oraz Space Marines i pojazdy oznaczone na niebiesko (własny sprzęt Space Marines)



Attilian Only – tylko kawaleria (i to dość podła)



Volistad Guard Only – tylko gwardia (piechota) z planety Volistad

Co warto zniszczyć na początku bitwy

Orkowie dysponują sporą ilością sprzętu, ale wszystkie ich czołgi dysponują jedynie jednym działem, a piechota nie dojdzie do nas zbyt szybko. Naprawdę niebezpieczne są tylko poniższe cztery pojazdy (pomijam tu wielkie Garganty, których godnym przeciwnikiem mogą być tylko Tytany lub połączenie superciężkich czołgów ze stadami bombard).



Kannon Speedsta – cholerna pukawka waląca całą serią dziadowskich pocisków. Niszczy wszystko i wszystkich. Ale raz trafiona rozpada się od razu.



Lifta Droppa – wysyła jakieś koszmarne promienie, które zamykają trafiony cel w polu siłowym, odrzucają go w tył i niszczą. Lifta ma jednak słabą odporność i byle celny strzał potrafi ją uciszyć.



Dragster – niezła maszynka dająca osłonę w postaci bąbla energii sąsiednim jednostkom. Pociski i rakiety odbijają się od tego bąbla i wybuchają w pobliżu. Celny strzał z działa lub bombardy w to urządzenie pozbawia Orków złudzeń na dalszy opór.

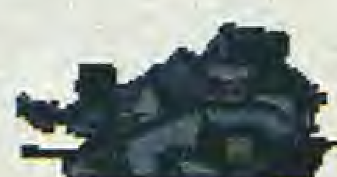


Rokkit Speedsta – na koniec, jak zostanie trochę pocisków, warto przyrżnąć w te małe, upierdliwe wyrzutnie rakiet.

IMPERIALNE PRZEBOJE

Czyli czym i kiedy strzelać

Przede wszystkim nie warto się ruszać do przodu. Przeciwnik sam podejdzie do naszych szyków. A wtedy... Pierwsze powinny otworzyć ogień Bombardy. Po co narażać stojące w pierwszej linii czołgi. Niech najpierw przemówi artyleria. Wystarczy kilka podanych niżej rodzajów jednostek, aby odnieść zwycięstwo. Tytanów nie liczę.



Bombard – świetny i w miarę celny moździerz (jak jest ich 9 na planszy, to któryś trafi). Potrafi przywalić nawet najcięższym czołgom wroga. Niezły również przeciw piechocie.



Manticore – cudowna wyrzutnia rakiet. Ostra i mocna. Potrafi zniszczyć czołg, a piechotę przyprawia o drżenie. Niestety, strzela w co drugim etapie.

Whirlwind – wyrzutnia rakiet, znakomita przeciw piechocie i budynkom. Bo wszak po zgrzaniu kilku czołgów wroga trzeba nieco podgolić rwące do przodu tyraliery Orków.



Storm Hammer – po ostrzale artyleryjskim rusza ciężka kawaleria. Ten superczołg jest wytrzymały i wspaniale uzbrojony, potrafi zniszczyć parę czołgów przeciwnika, a piechota mu niestraszna.



Baneblade – kolejny mastodontyczny superczołg, już nie tak silnie uzbrojony, ale przynajmniej w innym kolorze.



Leman Russ – doskonały, szybki czołg lekki. Może nie jest nadzwyczajny w starciu z siłami pancernymi Orków, ale nieźle sobie radzi z piechotą i szybko dojeżdża do premiowanych obszarów. Poza tym odkrywa cele dla artylerii.



Space Marines – jeżeli bardzo chcesz mieć piechotę, to zaserwuj sobie tę. Jest wspaniale wyszkolona, uzbrojona i opancerzona. A jak wycina wroga!

PIERWSZA BITWA KAMPANII

Cała kampania zaczyna się od bitwy, która da nam możliwość zajęcia startowego obszaru planety Volistad. Zaczynamy ją z niewielkimi siłami, składającymi się z kompanii Space Marines, kompanii czołgów Predators, kompanii wyrzutni rakiet Whirlwind oraz latającego pojazdu Thunderhawk. Trzy jednostki piechoty przeprawiamy za most i okopujemy. Dwa plutony piechoty zostają po naszej stronie mostu i też się okopują. Artyleria rakietowa pozostaje na miejscu i wali do najgroźniejszych celów. Natomiast jeden czołg zajmuje stanowisko na wzgórzach na lewym skrzydle, a dwa czołgi przejeżdżają przez most i zajmują pozycję naprzeciw bunkrów. Towarzyszy im latająca trumna.
Na prawym skrzydle pojazd latający i dwa czołgi ostrożnie rozwalają obrońców w bunkrach i zabudowaniach. Na lewym skrzydle czołg i dwa plutony piechoty rozpylają atakujących Orków. Najwięcej roboty ma artyleria rakietowa. Największe straty może ponieść piechota. Natomiast strata jednego chociaż czołgu jest niebezpieczna, ponieważ pozostałe mogą zacząć się wycofywać. W takiej sytuacji trzeba zachować spokój i walić rakietami.

Oznaczenia sprzętu

W pierwszym okresie gry nie zawsze rozpoznamy sprzęt po nazwie, a zresztą w wielu wypadkach występuje on tylko pod postacią ikonek. Oto poniżej częściowy wykaz jednostek piechoty i sprzętu. Miłej zabawy!

Berger

Commissar
Space Marines
Planet Guard
Mordian Tactical
Mordian Assault
Mordian Heavy
Mordian Captain
Catachan Tactical
Catachan Assault
Catachan Heavy
Catachan Captain
Tallarn Tactical
Tallarn Assault
Tallarn Heavy
Tallarn Captain

Hydra AA
Storm Hammer
Shadow Sword
Leviathan
BaneBlade
Basilisk
Bombard
Chimera
Deathstrike
Hellhound
LemanRuss
Demolisher
Manticore
Manticore
Predator

SSI/Mindscape
DYSTRYBUTOR PC – LEM
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC WIN'95
CENA: -,ºº
Min. P90, 16 MB RAM
OCENA: 7/10









Poradnik ten, jak zauważył wielebny Pejotl, był i jest pisany z punktu widzenia generała Unii. Stąd też pewne spostrzeżenia mogą wydać się dziwne lub niespotykane dla kogoś, kto notorycznie grywa stroną Konfederatów (dla mnie rebeliantów). Ale większość uwag ma charakter uniwersalny lub nawet jest bardziej przydatna dla strony silniejszej, jaką są niewątpliwie Konfederaci.





DWIE STRONY MEDALU

W GETTYSBURG! Unia reprezentowana jest przez liczne brygady składające się z dużej liczby pułków, mających w swych szeregach niezbyt wielu żołnierzy. Wynika to z systemu uzupełniania pułków, którego po prostu nie było. Tworzono nowe pułki, a starych nie uzupełniano. Powodowało to, że nowe pułki miały niską wartość. Zupełnie inaczej wyglądała rzecz po drugiej stronie. Konfederaci uzupełniali pułki, więc było ich mniej, ale były za to liczniejsze i bardziej doświadczone. Te różnice odgrywają znaczną rolę w trakcie walki. Unia może bardziej elastycznie reagować na sytuację. Mniejsze pułki i brygady sprzyjają manewrowaniu, ułatwiają wydanie brygadom kilku różnych rozkazów naraz. Sprzyja to obchodzeniu i flankowaniu (oskrzydlaniu) wroga. Z drugiej strony brygady Unii mają mniejszą siłę ognia i mogą być łatwiej rozbite. Ich pułki są mniej odporne moralnie. Gdy jeden pułk wypadnie z linii rozbity, wpłynie na spadek morale sąsiednich pułków. Może to nawet spowodować łańcuszek szczęścia. Dlatego dla Unii rezerwy są decydującą sprawą.

Konfederaci mają znakomite pułki (45 elitarnych przeciw 11 Unii). Są one silniejsze ogniowo od unijnych i bardzo odporne moralnie, właśnie ze względu na swą dużą liczebność. Z reguły pułk Konfederatów strzelający do pułku Unii z flanki powoduje jego ucieczkę. Pułki rebeliantów znakomicie nadają się także do ataków na bagnety i do działań w szyku tyraliery. Pejotl podniósł nawet tyralierę do rangi szyku dominującego w kilku bitwach po sieci.

Równie ważnym elementem układanki są dowódcy. Konfederaci mają lepszych, bardziej doświadczonych dowódców z większym zasięgiem oddziaływania. Większy zasięg to lepsze morale większej liczby jednostek na polu walki i szybsze doprowadzanie do porządku rozbitych pułków i baterii. Resztę sami rozumiecie (ale i tak Unia jest najlepsza).

KOMPUTEROWY GENERAŁ



Gdy grasz z komputerem, musisz mieć świadomość, iż ma on nad tobą oczywistą przewagę. Ty dowodzisz brygadami i czasami pułkami, a on prawie cały czas czuwa nad każdym pułkiem. Ty musisz się naklikać, a on nie. Ale nie to jest najgorsze. Komputer kieruje się kilkoma groźnymi zasadami, z których dwie są najistotniejsze: koncentracja ognia na wybranej jednostce i oskrzydlanie.

Komputer wykorzystuje przy tym różne sytuacje dające mu największą możliwość wykorzystania skoncentrowanego ognia i szybkiego załamania morale przeciwnika. Dla gracza zdradliwy staje się otwarty teren, luki w szyku czy zagięcie frontu. Skuteczną obronę zapewniają posiadane rezerwy, które zapełnią luki, oraz przemieszczanie świeżych pułków w kierunku prowadzących ogień, by ściągnąć go na siebie. Niekiedy nie ma innej rady, jak tylko wycofać się, by z nową siłą uderzyć w sprzyjającej nam sytuacji, ale w innym miejscu.

Komputer uwielbia trzymać się lasów. Zasadzki to jego specjalność. Dlatego trzeba nieznany teren rozpoznawać dowódcami. Skutki zasadzki dla nieostrzelanych oddziałów są bowiem najczęściej opłakane, szczególnie, gdy maszerujemy w kolumnach lub wystawiamy nieprzyjacielowi naszą flankę. W ten sposób załatwił moją brygadę von Gilsy generał von Radkovitz podczas jednej z bitew.

Ostatnią przykrością, która boleśnie dotyka taktyków biorących sobie do serca wynalazki taktyczne Pejotla, jest niemożność swobodnego korzystania z tyralier. Jeżeli komputer wyczuje tyralierę, natychmiast na nią naciera. Nie ma mowy o zniszczeniu ogniem tyraliery wrogiego oddziału. No chyba, że jest on związany ogniem

SID MEIER'S GETTYSBURG!

przez inny nasz pułk. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło. Tę przewagę komputera można wykorzystać przeciwko niemu. Nasza tyraliera może bowiem wyciągać dowolne jednostki przeciwnika z jego linii. Gorzej, gdy spowoduje ogólny szturm.

SZYKI







Unia powinna występować w szyku podwójnej linii, chyba że ma za mało sił, by stworzyć ciągły front. Pułki Unii są często za słabe, by w pojedynczej linii utrzymać bronioną pozycję. Konieczne są albo brygady rezerwowe, albo właśnie tworzenie szyku podwójnej linii. Z kolei Konfederaci powinni z pełnym spokojem korzystać z dobrodziejstw linii i tyraliery.

Wskazane są wszelkie eksperymenty taktyczne. Stworzyć można linię właściwą brygady (2–3 pułki w linii), ustawić z tyłu jeden pułk w rezerwie, a zupełnie z przodu pułk w tyralierze. Zapewni to nam możliwość osłabienia ogniem przeciwnika na podejściu do głównej linii. Jednocześnie tak ustawiona brygada będzie się długo bronić, ponieważ słabnący pułk może zastąpić rezerwa, a w razie czego wypoczywający po wycofaniu się czołowy pułk, który tworzył tyralierę.

Wydumany przez nas szyk brygady można przesuwać do przodu bez konieczności ręcznego przestawiania poszczególnych pułków przy pomocy komendy Advance. Niestety, na własny szyk najczęściej nie ma czasu w ogniu walki. Trzeba więc raczej powierzyć los w ręce historycznych ugrupowań, a cały wysiłek przenieść na odpowiednie rozstawienie wojsk i wyznaczenie zadań.

OSTATNIE PORADY

Utrzymuj zawsze ciągłą linię pułków. Wszystkie kąty i zgięcia mogą być bezwzględnie wykorzystane do ognia flankowego.

Nie ustawiaj się w pięć linii jedna za drugą, bo każdą po kolei rozproszy ogień nieprzyjaciela, a ty nie będziesz mógł wykorzystać swojej przewagi.

Tyraliery są znakomite do zwalczania baterii przeciwnika, ale gdy trafią na piechotę w linii, konieczny jest natychmiastowy rozkaz Fall Back.

Jeżeli chcesz gdzieś dojść pod ogniem nieprzyjaciela, a przy tym wiesz, że twoi wytrzymają to moralnie, wciśnij G. Nie zatrzyma cię już żaden ostrzał.

Zajmuj wzgórza. Ostrzał z góry ma większą siłę rażenia, podczas gdy ostrzał pod górę mniejszą.

Zawsze ubezpieczaj swoją artylerię piechotą. Jest zbyt cenna.

Jeżeli twoja piechota atakuje, a wroga artyleria prowadzi ostrzał, ty ostrzelaj artylerię wroga. Jej salwy staną się rzadsze, co zmniejszy straty nacierających piechurów.

Nie używaj kawalerii do walki z piechotą od czoła. Szarp nią artylerię, rozpoznawaj tyralierami, pędź kolumnami na tyłach wroga wiążąc jego rezerwy, kąsaj piechotę z tyłu i z flanki.

Zasięg oddziaływania dowódców

Zasięg dla	Unii	Konfed.
Superb Superior Commander	200	300
Experienced Superior Commander	150	225
Competent Superior Commander	100	150
Mediocre Superior Commander	50	75
Superb Brigade Commander	133	200
Experienced Brigade Commander	100	150
Competent Brigade Commander	66	100
Mediocre Brigade Commander	33	50

Jednostką miary są yardy (1 yard = 91,44 cm). Na polu walki kwadrat dwa na dwa drzewa w sadzie reprezentuje około 80 yardów.

Skuteczność i zasięgi broni palnej

Skuteczność ognia flankowego w zależności od kąta ostrzału

kąt 450 – siła ognia razy 2
kąt 600 – siła ognia razy 3
kąt 750 – siła ognia razy 4
kąt 900 – siła ognia razy 5

Skuteczność ognia w zależności od odległości

Odległość	Siła ognia
mniejsza niż 50 yardów	– siła ognia razy 1,5
50 do 100 yardów	– normalna siła ognia
100 do 150 yardów	– połowa normalnej siły.

MORALE JEDNOSTKI

Siła walki oddziału, wyrażająca się liczbą żołnierzy w pułku, jest ważna w czasie bitwy, ale nie jest ani tak dostrzegalna dla gracza, ani tak decydująca jak morale żołnierzy. Gracze przyzwyczajeni do gier, w których wystarcza siła ognia jednostki i gdzie wszyscy tną się do końca, mogą się ciężko zawieść. Licząc na jakiś oddział i jego siłę w obronie, można się po prostu przeliczyć. Goście wymiękną pod ogniem i dadzą dyla.

Oddział zaczyna uciekać, gdy straty staną się gwałtownie zbyt duże lub gdy znajdzie się on w sytuacji ekstremalnej (otaczanie, rozbicie sąsiada itp.). Gdy stres bitewny stanie się większy niż odporność pułku, to nastąpi nieskoordynowana ucieczka. Ale podstawowa odporność oddziału może zostać wzmocniona na kilka sposobów.



Podstawowa odporność jest często bardzo skromna

Oddział stojący w szyku linii ma wzmocnione morale. Także obecność sąsiadów krzepi. Najgorzej ma pułk skrzydłowy, który ma tylko jeden kwadrat odporności więcej. Ponadto zazwyczaj tam, gdzie występuje brygada w linii, znajduje się dowódca, który również wzmacnia odporność na stres.



Nagle z trzech zrobiło się sześć kwadratów odporności.

Niewątpliwie linia pozwala wykorzystać ogień wszystkich pułków brygady, ale podwójna linia dodaje czołowym pułkom wielkiego ducha (dodatkowy kwadrat). Dzieje się tak dlatego, że czołowi żołnierze wiedzą, że za nimi są koledzy, którzy ich wesprą lub popchną do przodu (albo zastrzelą). A gdy jeszcze pojawi się dowódca wyższego szczebla, jego szczere i epickie przemowy tak omamią biednych frajerów, że pułkowi natychmiast przybędzie na wadze moralnej jeszcze jeden kwadrat.



O rany, to już osiem kwadratów!

Jednak koledzy i dowódcy w pobliżu to nie wszystko. Kolejny kwadrat można zarobić, umieszczając oddział w terenie dającym ukrycie przed kulami – las, kamienie itp. Podobną funkcję spełniają umocnienia, ale nie sumują się one z terenem. Tak oto pułk z morale 3 ma już morale warte 9 kwadratów!!! Ten to przetrwa wiele.



Z brzydkiego kaczątka wyrósł łabędź.

Berger

Firaxis/EA

DYSTRYBUTOR PC – IPS | CENA: –,⁰⁰
PC WIN'95 | Min. 486 P90, 16 MB RAM

OCENA: 9/10









Teksty w tej rubryce zwykle mają na celu pokazać najlepsze, optymalne metody grania, bądź też podać konkretne recepty na wygrywanie. W przypadku STEEL PANTHERS 3 – jednej z najbardziej realistycznych gier wojennych na rynku, takie zadanie jest niewykonalne. Zbyt wiele czynników wchodzi w grę, zbyt wiele różnych jednostek może być obecnych na planszy, zbyt wiele różnych sytuacji może w trakcie gry zaistnieć. Trudno podać uniwersalną metodę postępowania w tak różnych okresach walk jak II Wojna Światowa, konflikty w Izraelu, Wietnamie czy też konflikty współczesne. Dlatego też zebrane poniżej porady są raczej materiałem do własnych przemyśleń, eksperymentowania i twórczego stosowania w kolejnych rozgrywkach, niż jakimś kursem wygrywania.

OBRONA

Obrona to w STEEL PANTHERS przede wszystkim sztuka wykorzystania własnej siły ognia. Generalnie w obronie najważniejsze jest początkowe rozstawienie własnych jednostek, zabezpieczenie podejść do bronionych punktów. Manewr w obronie jest rzeczą niewskazaną, gdyż dekonspiruje nasze ukryte przed okiem wroga jednostki i pozbawia nas istotnej przewagi, jaką jest element zaskoczenia. Podczas, gdy spokojnie wstrzeliwujemy się w jednostki przeciwnika, ten dopiero musi nas wykryć i namierzyć.

ROZSTAWIENIE

Po pierwsze: pod żadnym pozorem nie należy rozstawiać własnych jednostek na punktach zwycięstwa ani w ich bezpośrednim sąsiedztwie. Te pola już w pierwszym etapie znajdą się pod ostrzałem artylerii przeciwnika (o ile jest nim komputer). Podobnie sprawa przedstawia się z polami położonymi tuż przy linii rozgraniczenia wojsk oraz z polami dróg prowadzącymi w stronę przeciwnika – one również mogą znaleźć się pod ostrzałem.

Jeśli czujesz się pewnie, a twoim przeciwnikiem jest komputer, możesz zastosować obronę pozycyjną, budując jedną tylko linię obrony. Oczywiście tylko wtedy, gdy jesteś w stanie wyczuć kierunek ataku przeciwnika! Jest to najprostsze, gdy twoje zadanie to opóźnianie jego natarcia (Delay). W takich scenariuszach punkty zwycięstwa położone są w jednej linii, jeden za drugim. I chociaż komputer zaatakuje szerokim frontem, po napotkaniu oporu przed pierwszym punktem zwycięstwa, ściągnie wszystkie swoje siły, aby ten punkt zdobyć. Masz więc szansę zmasakrować go ogniem skoncentrowanych tu czołgów i dział ppanc. Podobną taktykę możesz zastosować w bitwie spotkaniowej. Jeśli nie jesteś zbyt mocny, rozstaw się wokół własnych punktów zwycięstwa, niszcz nadciągające jednostki i dopiero kiedy dostatecznie wykrwawisz wroga, przejdź do ataku.

Inaczej sprawa wygląda w obronie (Defend) – tu punkty zwycięstwa rozrzucone są na całej mapie i komputer podzieli swoje jednostki tak, by zaatakować każdy z osobna. Bezpieczną taktyką jest zostawienie jednego punktu niemal bez osłony (dobrze jest rozmieścić tam trochę min i wyznaczyć punkty orientacyjne dla artylerii) i skoncentrować obronę na pozostałych. Metoda ta wymaga jednak dość dużych rezerw pancernych, koniecznych do odbicia straconych punktów w końcowej fazie walki.

Nie zawsze jednak będziesz miał na tyle duże czy dobre jakościowo siły, by myśleć o szybkim zastopowaniu przeciwnika. Musisz pomyśleć o rozbudowaniu obrony w głąb. Zauważ, że będący w ruchu przeciwnik, ma bardzo ograniczone możliwości prowadzenia ognia. Im szybciej się posuwa, tym mniej może oddać strzałów i tym mniejszą mają one celność. Ukryty obrońca zawsze zdąży oddać kilka celnych salw, zanim atakujący zdoła się wstrzelać (w scenariuszach z lat 90. ta zasada traci na znaczeniu). Dlatego nawet przy przewadze jakościowej przeciwnika, można wtedy zadać mu straty, nie ponosząc wielkich strat własnych. Ważne jest, by nie upierać się przy jednej pozycji, tylko wycofywać jednostki, by znów mogły zająć ukryte stanowiska.

TEREN

Własna koncepcja obrony nie zależy tylko od stosunku sił. Ważnym czynnikiem, jaki wpływa na koncepcję obrony jest teren – np. w terenie bagnistym ciężko szybko przerzucić rezerwy, w terenie otwartym, wycofujące się oddziały nie będą niezauważone, więc nie zajmą nowych ukrytych stanowisk.

Jednostki o dużym zasięgu ognia powinny mieć przed sobą jak najwięcej odkrytej przestrzeni, natomiast wrażliwe jednostki piechoty powinny być jak najbardziej ukryte. Dlatego dobrze jest rozstawić je w lasach, miastach, w terenie kamienistym lub w ostateczności na polach czy w zaroślach (nie na samym skraju, od strony przeciwnika, lecz w głębi). Można także wykorzystać wzniesienia, ukrywając piechotę na przeciwstokach (za wzgórzem). Zasięg skutecznego ognia piechoty jest niewielki i odkryta, łatwo ulegnie zniszczeniu od salw z dalszej odległości. Lepiej więc rozstawić ją w zasadzkach, gdzie będzie w stanie zaatakować z zaskoczenia nadjeżdżające czołgi.

ZASIĘG OGNIA

Po rozstawieniu jednostek trzeba jeszcze do przyjętej koncepcji obrony dostosować jeden bardzo istotny element – zasięg ognia jednostek. Dokładniej jest to zasięg,

w jakim jednostka będzie ostrzeliwać wroga automatycznie w jego fazie ruchu. Jest to bardzo ważne, gdyż ostrzał na maksymalną odległość przyniesie niewielkie skutki (albo żadnych) a zdekonspiruje strzelającą jednostkę. Ponieważ nacierające czołgi mają dość ograniczone pole widzenia, naszym oddziałom (mowa o piechocie i artylerii ppanc.) nie grozi ostrzał z daleka. Dlatego też najlepiej wyznaczyć dość bliski (np. 50% maksymalnego) zasięg prowadzenia ognia, tak, aby pierwsza salwa była jak najbardziej skuteczna. W walce z piechotą lub jednostkami rozpoznawczymi ta taktyka jest już ryzykowna, ze względu na większe pole widzenia, jaki mają te jednostki. Wyznaczając czołgi i jednostki ppanc. nie na podejściu do punktów zwycięstwa, lecz z boku tak, aby kierujący się na nie przeciwnik nadział się na boczny, a najlepiej krzyżowy ogień.

ATAK

Natarcie to zupełnie inna sprawa. Wymaga ono całkowicie odmiennych umiejętności, niż obrona, a także nieco większego szczęścia. Zacznijmy od podstaw: narzędziem obrony jest ogień, a narzędziem ataku jest ruch. Oczywiście żadnego z tych elementów nie można oderwać. Tym niemniej, atakujący musi myśleć kategoriami ruchu właśnie – jak umożliwić własnym oddziałom przekroczenie linii przelerii powinien być skupiony na drodze, jaką zamierzasz posłać własne atakujące oddziały. Najpierw przygotowaniem artyleryjskim powinieneś obezwładnić przedni skraj obrony przeciwnika, a następnie przesunąć wał ogniowy w głąb jego pozycji. Przy dużym natężeniu ognia, obrona zostanie zdławiona tak, że nie napotkasz większego oporu (obrońcy uciekną). Ta metoda jest szczególnie przydatna przy zdobywaniu miast.

Wydawałoby się, że lepiej jest używać artylerii samobieżnej. Może się ona przemieszczać, więc łatwiej uniknie ognia przeciwnika. Tym niemniej, każde trafienie w baterie dział samobieżnych powoduje straty w działach (podobnie jak przy czołgach – nawet uszkodzenie pojazdu nieba także stojące w najbliższym sąsiedztwie jednostki. Ich zaleta to szybsze uzupełnianie amunicji w przyległych jednostkach, ma to niebagatelne znaczenie, szczególnie przy jednostkach rakietowych.

KARUZELA ŚMIGŁOWCÓW

Jeśli masz możliwość wybrania śmigłowców, nigdy nie powinieneś z niej rezygnować. Helikoptery łączą w sobie kilka nadzwyczaj przydatnych cech. Po pierwsze, są bardzo szybkim instrumentem rozpoznania. Po drugie, przenoszą dostatecznie dużą siłę ognia by niszczyć lub zmuszać do ucieczki oddziały przeciwnika. Po trzecie, ich duży zasięg powoduje, że żadne miejsce na planszy nie jest dla ciebie nieosiągalne.

STEEL PANTHERS 3

BRIGADE COMMAND: 1939-1999

zbyt krótki zasięg ognia, narazimy się wtedy na to, że przeciwnik strzeli pierwszy.

INNE FORTELE

Idealna sytuacja w walce występuje wtedy, gdy przeciwnik atakuje cię kolejno częściami własnych sił. Komputer oczywiście nie popełni sam takiego błędu, można go jednak do niego zmusić. Jeśli np. przed swoimi punktami zwycięstwa masz wzgórze oddzielające cię od przeciwnika, rozstaw się za nim, a istnieje realna szansa, że w jednym etapie wzgórze sforsuje tylko część sił wroga. Wtedy będziesz mógł znacznie przetrzebić jego forpoczty, podczas gdy reszta jednostek nie będzie mogła cię ostrzelać ani nawet namierzyć. Szansę na taki rozwój wypadków możesz powiększyć, ustawiając na przedpolu piechotę w zasadzkach – jej zadaniem będzie spowolnienie ruchu części wrogiego ugrupowania.

Jeśli nie możesz wykorzystać terenu, przedziel oddziały wroga zasłoną dymną tak, aby mogła do ciebie strzelać tylko część jego sił – jednym z podstawowych zadań taktycznych jest uzyskanie przewagi, choćby tylko chwilowej! Dlatego właśnie zawsze powinieneś dążyć do walki całości (większej części) swoich sił z częścią sił przeciwnika.

Czołg jest opancerzony nierównomiernie, a jego pancerz czołowy jest zwykle kilkakrotnie grubszy niż w innych częściach. Najlepiej strzelać do czołgu z boku lub z tyłu – z tego również można czerpać natchnienie np. rozstawiając swoje ciwnika i osiągnięcie punktów zwycięstwa.

ROZSTAWIENIE

Początkowe rozstawienie często będzie kluczem do sukcesu. Aby prawidłowo rozlokować swoje siły, musisz dokładnie przeanalizować teren przez jaki przyjdzie ci atakować. Przede wszystkim, musisz wybrać kierunek ataku i skoncentrować wszystkie swoje jednostki. No tak, ale gdzie atakować? Na to pytanie odpowiesz sobie tylko wtedy, gdy wiesz, co chcesz atakiem osiągnąć – przede wszystkim musisz przedostać się przez linię frontu – obrońca przygotowany jest przecież na atak czołowy, po przełamaniu frontu atak od tyłu będzie znacznie prostszy. Dlatego też powinieneś wybrać kierunek, na którym napotkasz jak najmniej jednostek przeciwnika. Ponieważ nie znasz jego rozstawienia, możesz kierować się jedynie wyglądem terenu. Jeśli w głąb pozycji przeciwnika prowadzi dolinka ograniczona niskimi wzgórzami, czemu z niej nie skorzystać? Wzgórza osłonią cię przed ogniem z flanki. Zamiast wzgórz może być to las czy miasto, w ostateczności własna zasłona dymna!

ARTYLERIA BOGIEM WOJNY

Tak, tak. To nie przesada. Artyleria w SP3 nareszcie zasługuje na miano boskie. Jest nareszcie celna, silna i bez zapewnienia sobie przyzwoitego jej wsparcia, nie powinieneś rozpoczynać żadnego ataku. Jej trafienia potrafią eliminować z walki nawet najpotężniejsze czołgi, więc użyteczność jest nieoceniona. W dobrze przeprowadzonym ataku, ogień artypowoduje wyeliminowanie go z walki). Natomiast zwykłe baterie będą na skutek ostrzału tracić jedynie ludzi a nie od razu działa. Tym niemniej ogień kontrbateryjny przeciwnika to problem, którym należy się koniecznie zająć. Gdy wykryjesz pozycje artylerii wroga (jego baterie lub chociażby dymy po wystrzałach) powinieneś przydzielić część własnej artylerii do zwalczania jego dział – np. około 1/3 posiadanych luf. Jeśli pozwalają na to warunki, możesz też zarządzić na froncie „pauzę operacyjną" na 1–2 tury i rzucić całość swojej artylerii do zdławienia artylerii przeciwnika. Później atak będzie o wiele łatwiejszy. Szkoda tylko, że baterie artylerii (szczególnie ciężkiej i rakietowej) mają na stanie tak mało pocisków – wymaga to wydania dodatkowych punktów na ciężarówki z amunicją lub składy zaopatrzeniowe. Te drugie są niestety dość niebezpieczne – po trafieniu mogą eksplodować, zabierając ze sobą do

Są więc jednocześnie świetnymi zwiadowcami, narzędziem do eliminowania wrogiej artylerii, a także mogą uzupełnić działanie własnej artylerii w eliminowaniu stojących nam na drodze obrońców. Niestety, helikoptery mają też wady: są dość wrażliwe na ogień z ziemi, nieco przereklamowane, jeśli chodzi o skuteczność zwalczania czołgów oraz przede wszystkim zabierają bardzo mały zapas amunicji. Dlatego jeśli wybierzesz śmigłowce, nie zapomnij o ciężarówkach z amunicją. Mogą one posuwać się za główną falą uderzenia i służyć za ruchomy punkt zaopatrzenia.

Pejotl

SSI/Mindscape

DYSTRYBUTOR PC – LEM — CENA: –.00
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ
PC DOS — Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

DEMO: CD 50

OCENA: 8/10



Rozwiązanie Świątecznego Konkursu SECRET SERVICE!



Nadszedł czas rozwiązać Konkurs Świąteczny, ogłoszony w grudniowym SS'52 z ub. roku. Kartek z odpowiedziami przyszło całe mnóstwo - kilka pełnych wielgaśnych pudeł kartonowych. Szkoda tylko, że mniej więcej połowa z nich nie mogła uczestniczyć w losowaniu ze względu na niepoprawne odpowiedzi. Widać, pozornie łatwe pytania okazały się jednak dla wielu z Was trudne. O ile z trzecim pytaniem poradził sobie każdy, o tyle pierwsze dwa sprawiały Wam wyraźne kłopoty - w odpowiedziach padały bardzo różne daty, niestety, niewłaściwe. A przecież wystarczyło wziąć kalendarz i policzyć. W pierwszym pytaniu należało uwzględnić fakt, że pierwszy numer SS ukazał się w kwietniu 1993 r., natomiast w drugim, że rocznie ukazuje się 11 numerów SS, w tym jeden łączony, lipcowo-sierpniowy, ale opatrzony tylko jednym numerem.

Zdarzały się też kartki, których tekst był całkowicie nieczytelny (na przyszłość prosimy pisać wyraźnie, najlepiej drukowanymi literami), a nawet takie, których autor zapomniał podać swojego adresu (o tym nigdy nie należy zapominać!).

Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. SECRET SERVICE będzie obchodził swoje piąte urodziny w kwietniu 1998 r.
2. Setny numer SS ukaże się w kwietniu 2002 r.
3. Pięćdziesiąty numer SS ukazał się w październiku 1997 r.

Nagrody i ich szczęśliwi zdobywcy

2 Konsole Sony PlayStation otrzymują:

Krzysztof Potoczny z Harty

Artur Poborski z Olsztyna



Kartę Diamond Monster 3D dostanie:

Radosław Garbacz z Sosnowca



20 różnych gier na PC otrzymują:

Kazimierz Luda ze Świętochłowic, Maciej Marczak z Gliwic, Lech Wawryka z Jastrzębia, Sebastian Głąb z Blachowni, Piotr Fila z Dzikowca, Paweł Dobierski z Gdańska, Jakub Byrski z Krakowa, Mariusz Smęda z Bochni, Monika Robak z Krasocina, Przemysław Kulikowski ze Szczecina, Piotr Nowicki z Sosnowca, Bartosz Szałkowski z Białegostoku, Stanisław Kozłowski z Irządzów, Krzysztof Chrzan z Zamościa, Sylwester Mazurek z Bychawy, Maciej Okoń z Doruchowa, Marcin Straszewski z Kruszwicy, Kamil Zaskórski z Węgorzewa, Artur Budziak z Bydgoszczy i Wojciech Kościelniak z Pabianic



Szczęśliwym graczom gratulujemy i mamy nadzieję, że ucieszą się z tych „spóźnionych" prezentów choinkowych. Wszystkich zapraszamy do udziału w innych naszych konkursach. Jednocześnie informujemy, że nagrody zostaną wysłane pocztą i powinny dotrzeć do adresatów najpóźniej na początku marca br.



Sponsorami nagród byli:
CMR Digital (konsola Sony PlayStation)
UltraMedia (karta Diamond Monster 3D)
IPS Computer Group (gry na PC)
SECRET SERVICE (konsola PlayStation i gry na PC)

Firma Wysyłkowa



Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

tel. 0-90 287-611

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

DLA KAŻDEGO KLIENTA GRATIS - PRAWDZIWY HIT

PIERWSZA POLSKA GRA PRZYGODOWA

TEENAGENT



NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I PROGRAMÓW MULTIMEDIALNYCH NA PC CD

149 złotych · 149 złotych · 179 złotych · 139 złotych · 69 złotych · 149 złotych · 40 złotych · 40 złotych



Wirtualny Świat poleca * Wirtualny Świat poleca

QUAKE II

149 złotych

Quake II to wspaniałe efekty świetlne, więcej klatek animacji przypadającej na każdego potwora, świetnie zaprojektowane poziomy, przejrzysta, falująca woda i wiele innych zaskakujących efektów. Poza tym nowe bronie, nowe potwory i zagadki wymagające myślenia.

STARCRAFT

145 złotych

Twórcy takich hitów jak Warcraft II i Diablo przedstawiają kolejną rewelacyjną grę. W Starcrafcie możesz przejąć dowodzenie nad jedną z trzech ras planujących podbój wszechświata. W grze dostępne jest 30 misji zróżnicowanych w zależności od rasy. Na płycie znajdziesz również edytor umożliwiający tworzenie dodatkowych misji, oddziałów a nawet odgłosów.

GRAND THEFT AUTO

NAJTANIEJ W KRAJU

GTA stwarza niepowtarzalną możliwość wcielenia się w postać wykonującą zlecenia szefów mafii. Kradzieże samochodów, porwania, przemyt narkotyków to tylko niektóre z zadań, których podejmuje się nasz bohater. A wszystko to dzieje się w trzech największych miastach USA.
Gra w całości po Polsku.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

GRY	
688 (I) Hunter/Killer	136 zł
A.D. 2044 pl.	110 zł
Ace Ventura pl.	119 zł
Atlantis pl.	149 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl.	89 zł
Blade Runner	165 zł
Broken Sword 2 pl.	149 zł
Bust A Move 2	89 zł
C&C Red Alert Counterstrike	86 zł
Carmageddon pl.	146 zł
Conquest of the New World	**99 zł**
Conquest Earth	145 zł
Constructor	**139 zł**
Clash pl.	129 zł
Dark Colony	136 zł
Extreme Assault	139 zł
F-22 ADF	149 zł
Flying Corps Gold	139 zł
Formula 1	179 zł
G.Police	**139 zł**
Guts'n Garters	135 zł
Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł
Hexen II	**145 zł**
Incubation	**145 zł**
Imperium Galctica	138 zł
Jedi Knight	179 zł
Katharsis + Lew Leon	99 zł
Little Big Adveture II	136 zł
Lost Vikings 2	89 zł
Manx TT	**139 zł**
MDK pl.	135 zł
Megapak 7	169 zł
Monster Truck Psygnosis	135 zł
Moto Racer	137 zł
NBA Live 98	**149 zł**
Need for Speed 2-Special Edition	**149 zł**
Outlaws	179 zł
Overboard!	139 zł
Panzer General II	139 zł
Polanie CD pl.	79 zł
Podwójne kłopoty Buda Tuckera pl.	95 zł
Premier Manager 97	Tel.
Rally Championship 2	136 zł
Resident Evil	169 zł
Settlers 2 Złota Edycja	164 zł
Settlers 2 Nowe Misje	69 zł
Settlers 2 'Veni,Vidi,Vici'	119 zł
Shadows of the Empire	179 zł
Sid Meier's Gettysburg	149 zł
Turok	**179 zł**
TOCA	149 zł
Warcraft II Deluxe Edition	169 zł
Waterworld	139 zł
Wipeout 2097	169 zł
Worms 2	**149 zł**
Megapack 8 (Master of Orion 2, Sim City 2000, Screamer 2, Mechwarrior 2, Broken Sword, Jagged Alliance Deadly Games, iM1A2 Abrams, Return to Zork, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus 4)	**189 zł**
SUPER CENA	
Archimedean Dynasty	75 zł
Admiral Sea Battles	69 zł
Destruction Derby 2	99 zł
Die Hard Trilogy	89 zł
Discworld 2	99 zł
Ecstatica II pl.	89 zł
Gene Wars	29 zł
Iron Man X-O Manowar In Heavy Metal	75 zł
Katharsis pl.	59 zł
Lew Leon pl.	49 zł
Magic Carpet	29 zł
Little Big Adventure	29 zł
Popolous 2	29 zł
Riot	39 zł
The Crow	39 zł
Tomb Raider	99 zł
UFO + X-Com	79 zł
Wing Commander 3 (3 CD)	59 zł
PROGRAMY	
3D Atlas pl.	144 zł
Ameryka Południowa Tony Halik	**155 zł**
Chatka Małolatka	**129 zł**
Encyklopedia PWN '98	**199 zł**
Encyklopedia Seksu	91 zł
Euro Plus+ Pro. Pack	365 zł
Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Dyktando	95 zł
Perełki Europy Środkowej	134 zł
Prof. Henry - Słownictwo	68 zł
Prof. Henry - Gramatyka	88 zł
Prof Klaus	79 zł
Słownik Colinsa	189 zł
Słownik Języka Polskiego PWN '98	**135 zł**
33 lektury do szkoły średniej	29 zł

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

UWAGA - DWIE SUPER PROMOCJE

Każdy klient kupujący dowolny program w cenie powyżej 49 zł w naszej firmie otrzyma GRATIS prawdziwy hit - pierwszą polską grę na CD ROM, wspaniałą przygodówkę TEENAGENT, grę do dziś zadziwiająca swoją niesłychaną grywalnością i olbrzymią dawką niepowtarzalnego humoru. Promocja trwa do wyczerpania zapasów magazynowych.

WŚRÓD OSÓB, KTÓRE ZAKUPIĄ U NAS DOWOLONY PRODUKT MIĘDZY 1.02.98 A 28.02.98 ZOSTANIE ROZLOSOWANY PRAWDZIWY RARYTAS - ORYGINALNA, SKÓRZANA KURTKA Z GRY

ECSTATICA II

Laureatem naszej gwiazdkowej promocji został pan Krzysztof Jaworski z Kielc. W nagrodę otrzymuje konsolę Sony Playstation.

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN, NINTENDO 64

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY



Znów dochodzą nas słuchy o nowym, lepszym akceleratorze 3D. Wielu z pewnością ma już niezły mętlik w głowie. Ostatnio wiele zamieszania wywołał chip o nazwie RIVA 128, firmy nVIDIA, głównie dzięki bardzo dobrym wynikom w Direct3D. Na warsztat wzięliśmy więc kartę DIAMOND VIPER V330 opartą właśnie na tym chipie.

Riva 128

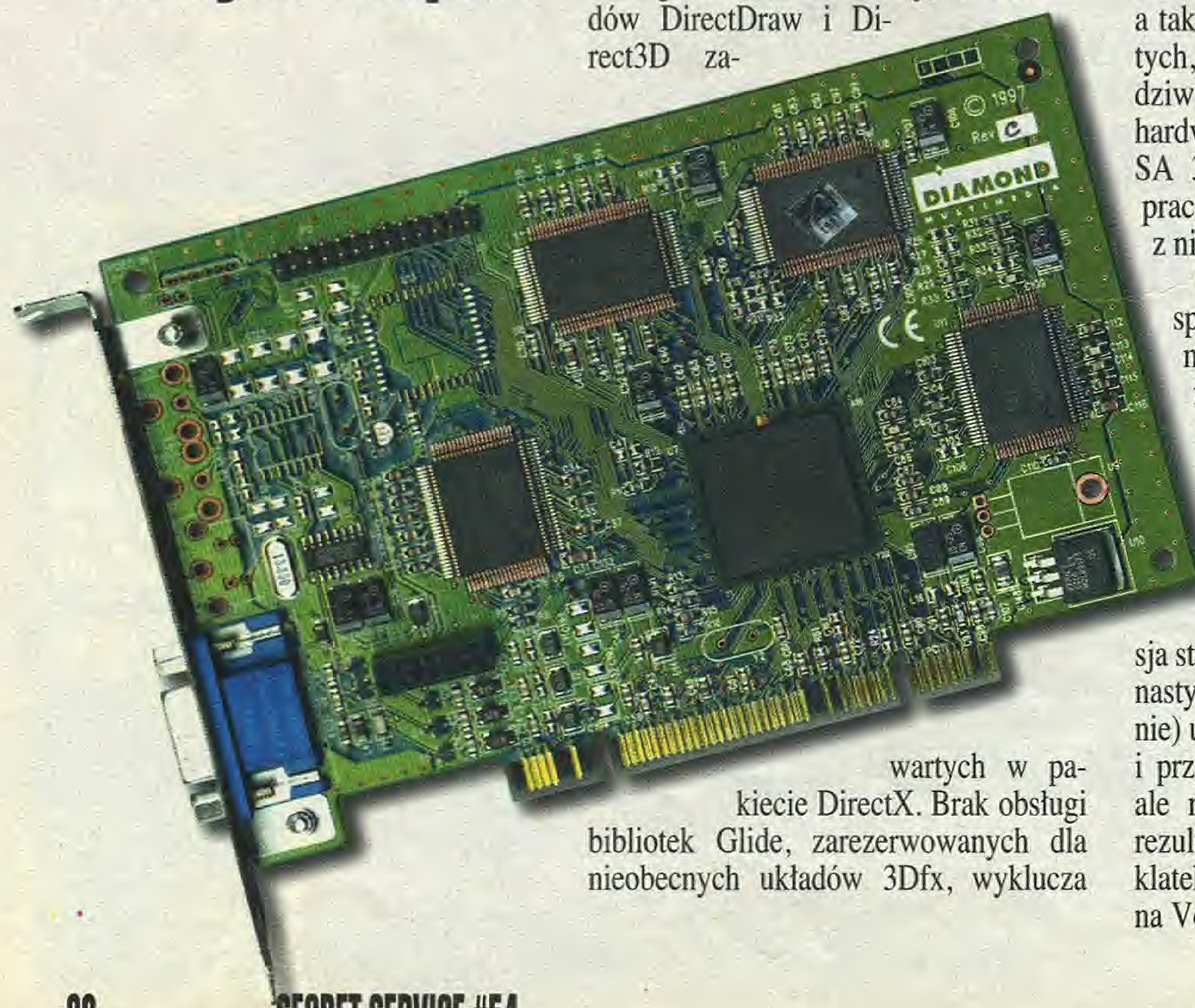
Diamond Viper V330

Obecnie główną rolę w akceleracji gier odgrywają dwa standardy. Pierwszy z nich to lansowany przez MICROSOFT Direct3D, zawarty w pakiecie DirectX. Drugi API (Application Programming Interface) to Glide, wspierany przez firmę 3Dfx. O ile ten pierwszy z racji potężnego producenta wykorzystywany jest przez większość trójwymiarowych gier, o tyle ten drugi oferuje w grach znacznie lepsze efekty wizualne, a przede wszystkim płynniejszą animację obiektów na dużo słabszym sprzęcie.

Teoretycznie

Testowany przez nas DIAMOND VIPER V330 to w pełni 128–bitowa wersja PCI. Na karcie umieszczono 4 MB SGRAM, bez możliwości rozszerzenia o następne kilka kości. Jest to związane ze specyfiką układu RIVA 128, który osiąga wysokie rezultaty, dzięki dedykowanemu kanałowi DMA pozwalającemu na szybką współpracę pamięci karty z pamięcią operacyjną komputera. Szybki RAMDAC 230 MHz pozwala na osiągnięcie rozdzielczości 1600x1200 w high color oraz odświeżanie obrazu w częstotliwości 120 MHz w popularnej rozdzielczości 800x600 i 1024x768 na standardowym 15-calowym monitorze.

VIPER V330 powstał głównie z myślą o graczach poszukujących potężnego kopa w trójwymiarowych grach oraz aplikacjach 2D. W związku z tym nacisk położono głównie na akcelerację standardów DirectDraw i Direct3D zawartych w pakiecie DirectX. Brak obsługi bibliotek Glide, zarezerwowanych dla nieobecnych układów 3Dfx, wyklucza uruchomienie gier „native 3Dfx", czyli przeznaczonych specjalnie na Voodoo.



Niestety, mocno po macoszemu potraktowano standard Sillicon Graphics – OpenGL, udostępniając go jedynie w systemie Windows NT.

Praktycznie

DIAMOND VIPER V330 zostawia daleko w tyle całą swoją konkurencję opartą na Power VR czy Rendition, w tym również produkty Matroxa, włączając w to nawet układ Millennium II. Również przy obróbce dużych obrazków i wyświetlaniu filmów w formatach AVI, MPEG, czyli grafice 2D, okazał się szybszy niż wszystkie karty, z którymi miałem do czynienia. I tu rada dla wszystkich posiadaczy: Proponuję ściągnąć ze strony Diamonda (www.diamondmm.com) najświeższe wersje driverów, co jeszcze poprawi osiągi. Na znajdujących się na CD sterownikach nie da się osiągnąć zadeklarowanych przez producenta rozdzielczości i odświeżania. Dotyczy to także wszystkich innych – pamiętajcie, nowe sterowniki często oferują więcej możliwości, a także poprawiają wydajność kart. Dla tych, którzy przebywają czasami w sędziwym DOS, dodam, że VIPER V330 hardware'owo obsługuje standard VESA 3.0 i podczas niedługiego okresu pracy w tym „systemie" nie miałem z nim żadnych problemów.

Nadeszła pora na te bardziej przykre sprawy. Brak obsługi OpenGL uniemożliwia granie w GL QUAKE i temu podobne, co jest poważnym mankamentem. Co prawda firma nVIDIA zapewnia, że wkrótce zostanie to uzupełnione. Do końca grudnia (wtedy właśnie pisałem ten artykuł) dostępna była na Internecie jedynie wczesna wersja sterowników OpenGL. Po sporej gimnastyce (wszystko trzeba było robić ręcznie) udało mi się uruchomić GL QUAKE i przyznam, że efekt był zadowalający, ale nie rewelacyjny. Na Pentium 166 rezultat w Timedemo Demo2 wynosił 19 klatek na sekundę, czyli trochę słabiej niż na Voodoo Rush i ok. 20% słabiej niż na Voodoo Graphics. Mimo że gra działała w wysokiej rozdzielczości z efektem rozmycia tekstur, to w porównaniu z Voodoo wyglądała dużo słabiej. Efekt wizualny dodatkowo psuł słaby MIP–Maping i widoczny brak wygładzania krawędzi. Przy 16 MB RAM gra korzystała z twardego dysku do tego stopnia, ze nie dało się w nią grać. Dopiero na 32 MB wyglądało lepiej. W przyszłości być może ulegnie to zmianie, jednak na razie gra z OpenGL w Windows'95 najlepiej wygląda na Voodoo.

Parę słów o drobiazgach. Na karcie znajduje się złącze VMIA służące m.in. do podłączenia napędów DVD. W wersji OEM, którą otrzymaliśmy, nie było wyjścia S–Video pozwalającego na wyprowadzenie sygnału na ekran telewizora. W zestawie z kartą znajdował się jedynie kompakt z niezbędnymi sterownikami oraz pakietem DirectX 5.0.

Czy warto?

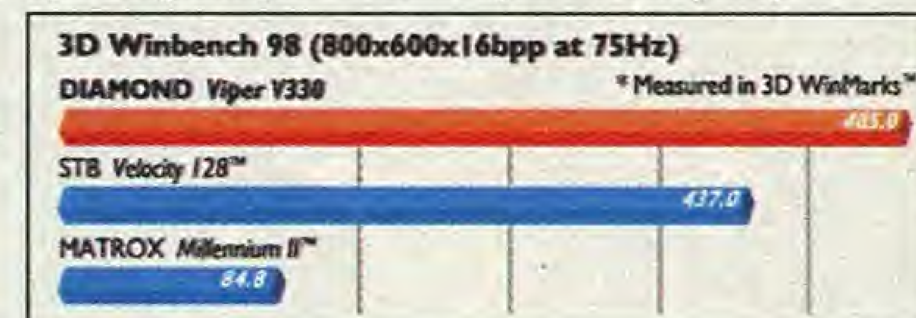
DIAMOND VIPER V330 to jedna z najlepszych w tej chwili kart, opartych na chipie RIVA 128, a co za tym idzie, najszybsza spośród domowych kart 2D i 3D, jeżeli chodzi o najbardziej rozpowszechniony standard akceleracji, czyli Direct3D. Jednak szum wywołany dookoła chipsetu RIVA 128 wydaje się być trochę przesadzony. Brak obsługi bibliotek Glide, które w mniejszym stopniu niż D3D obciążają procesor i oferują w grach znacznie lepsze rezultaty, oraz nienajwyższe osiągi w OpenGL sprawiają, że przy wysokiej cenie, jaką trzeba zapłacić za tę kartę, nie jest to najlepsza propozycja dla przeciętnego gracza. Siła z pewnością drzemie w natywnych aplikacjach przeznaczonych na chipsety Riva 128. Narazie widziałem tylko TOCA, który wyglądał imponująco, jednak nie tak jak gry do których przywykły oczy z Voodoo. Dodać trzeba że sensowną konfiguracją do obsadzenia karty na RIVA 128 jest P200 i wyżej. Rozwiązaniem idealnym wydaje się być combo DIAMOND VIPER V330 + Voodoo, gdzie VIPER odpowiadałby za Direct3D, a Voodoo za Glide i OpenGL. Niestety, byłoby to możliwe za bagatela około 2000 zł, czyli moim zdaniem, trochę za dużo. Pozostaje czekać na Voodoo2.

Łukasz Bura

Porównanie Diamond Viper 330 vs. Voodoo w Direct3D**

Video Card	3D WinBench 97	PC Player 3D Bench @640x480	3D Tunnel Light FPS	Direct 3D Test Polygon Throughput	Direct 3D Test Fill Rate	Direct 3D Test Intersection
Viper V330	140	30.0	120.48	596.69	44.40	8.49
Righteous 3D	137	31.8	113.63	462.77	32.24	5.23

**Testy wykonane zostały na Intel Pentium 233 MMX, 32 MB RAM



Zalety: b.szybkie 2D i 3D
Wady: to nie Voodoo brak obsługi OpenGL w Win'95

Dostarczył: ACTION, Warszawa ul. Ciołka 35, paw. 4, tel: 36 23 13
Cena: (z VAT) 840 zł
http://www.action.com.pl



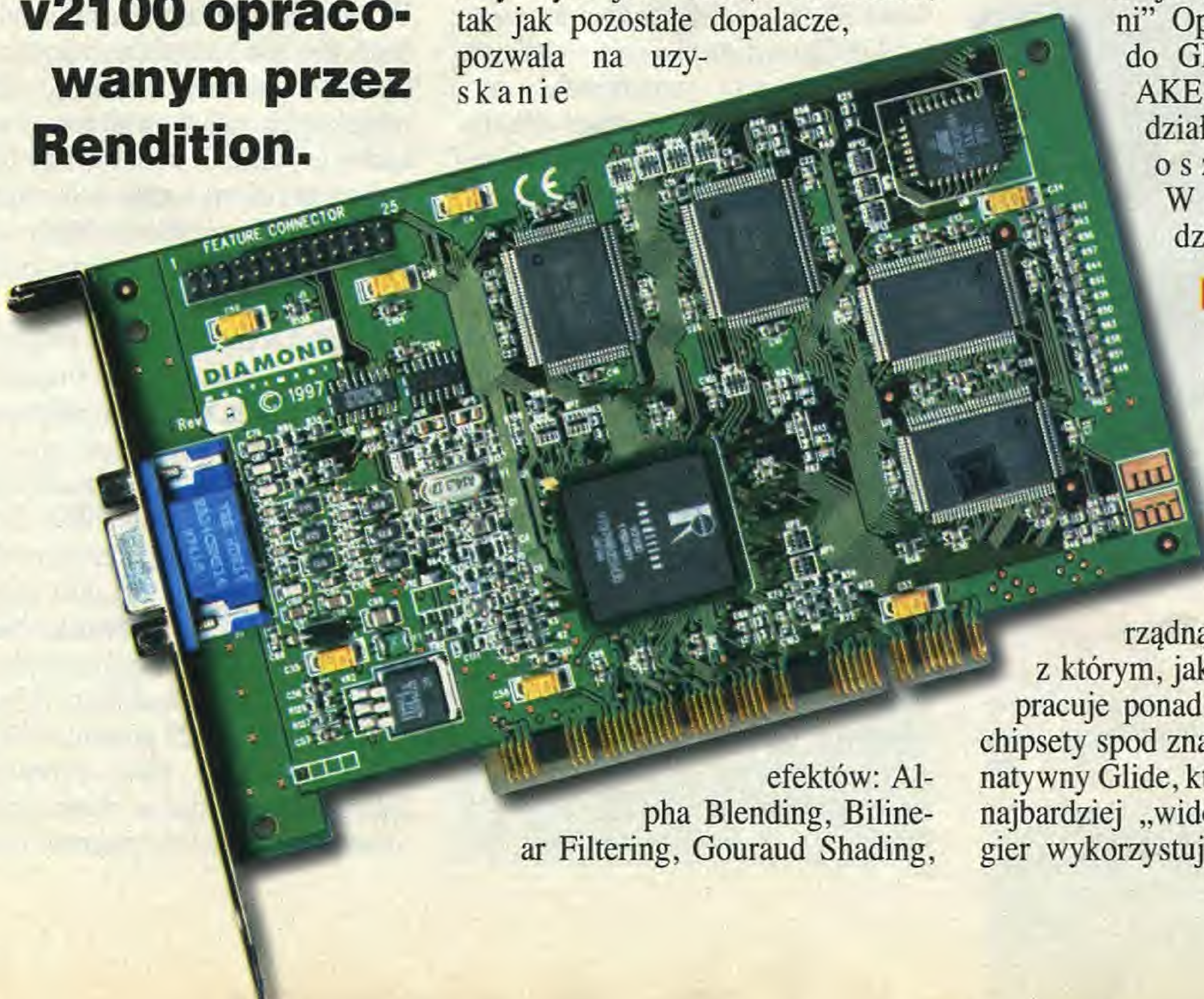
Pewnie zastanawiasz się, co jest co? Otóż tak naprawdę wojna toczy się nie między producentami kart, ale między firmami opracowującymi do nich chipsety i natywnymi standardami akceleracji. I tak obok mamy test karty Diamond Viper V330 z chipsetem Riva 128 firmy nVidia, a teraz przyjrzę się bliżej karcie Diamonda, ale o nazwie Stealth 2 i opartej na chipsecie Verite v2100 opracowanym przez Rendition.

Verite v2100
Diamond Stealth 2

Wielu graczy zbiera pieniądze na nową kartę, a kiedy ją kupi, okazuje się, że jest już ona przestarzała i musi zbierać na nową. Tak się stało z Virgem i tak się dzieje z Matroxem. Trzeba się do tego przyzwyczaić, trzeba kupować i sprzedawać, dokładać i znowu kupować. Taka już kolej rzeczy. Na warsztacie kolejne szybkie 2D i akcelerator 3D w jednej kostce. A więc do roboty!

Teoretycznie

Diamond Stealth 2 jest kartą 64–bitową, co świadczy o tym, że Riva 128 jest układem nowoczesnym. Na jego pokładzie umieszczono 4 MB SGRAM (jak widać, producenci traktują jako standard) oraz RAMDAC 170 MHz, który pozwala na maksymalne odświeżanie obrazu w rozdzielczości 1024x768 z częstotliwością 85 Hz. Mimo że jest to wynik gorszy od Vipera (na nowych driverach osiągnął przy tych ustawieniach 120 Hz), to typowy dla kart w tej grupie cenowej. Podobnie jak Viper, Stealth 2 jest kartą graficzną 2D zintegrowaną z akceleratorem 3D. Obsługuje on, poza zwykłą grafiką, dwa standardy odpowiadające za szybki trzeci wymiar. Są to mianowicie: Direct3D Microsoftu oraz natywny (czyli przeznaczony wyłącznie dla tych chipów) RRedline (w przypadku Voodoo standardem natywnym jest Glide). Naturalnie, tak jak pozostałe dopalacze, pozwala na uzyskanie efektów: Alpha Blending, Bilinear Filtering, Gouraud Shading, Hardware Triangle Set Up, Mip Mapping, Perspective Correction, Texture Mapping, Transparency, Z–Buffering.



Praktycznie

Karta zachowywała się bardzo dobrze i jak na 64–bitową architekturę zadziwiająco szybko. Nie pobiła oczywiście Vipera, zarówno w 2D i 3D była od niego słabsza, ale za to w Direct3D okazała się jedynie o kilka punktów wolniejsza od Monstera 3D. Pod względem obsługi grafiki 2D oraz Direct3D, Stealth 2 wyraźnie pobił w testach odchodzącego w cień Matroxa Mistique 220.

W DOS testowana przeze mnie karta nie sprawiała problemów, działała szybko, choć nie zaskakiwała. Widać, że przeznaczona jest głównie pod Windows'95. Na świecie bowiem zapomina się już o anchronizmie, jakim był DOS, co i wam proponuję uczynić jak najszybciej.

	3D Winmark 97	PC Player D3D Test	HighEnd Graphics Winmark 97
Diamond Stealth II	127	16,2	32,9
Voodoo Rush	122	26,0	28,2
Riva 128	132	28,4	37,2
Testy wykonane na Pentium 200 MMX i 32 MB RAM			

Oczywiście jak zwykle brak współpracy z OpenGL zmusił mnie do żmudnego ściągania z Internetu nieoficjalnych driverów „mini" OpenGL oraz patchy do GL QUAKE i QUAKE 2, na których gry działały, jednak nie oszałamiająco. W GL'ach nadal rządzi Voodoo.

Czy warto?

Przede wszystkim należy się zastanowić, co tak naprawdę jest potrzebne do gry i za ile. Otóż Voodoo zapewnia całkiem porządną pracę w Direct3D, z którym, jak się ocenia, współpracuje ponad 80 gier. Poza tym chipsety spod znaku 3Dfx mają swój natywny Glide, który jak na razie jest najbardziej „widowiskowy". Liczba gier wykorzystujących ten standard oblicza się na około 66 tytułów. Daje to łączną sumę (po odjęciu gier dublujących się) 131 ślicznych pozycji plus kilka na OpenGL, tj.: GL QUAKE, GL HEXEN czy QUAKE 2.

Niestety, jeżeli twoje Voodoo to nie Rush (SS'52) potrzeba ci jeszcze karty podstawowej, odpowiedzialnej za wyświetlanie całej grafiki „nieprzyśpieszanej". Znakomicie sprawuje się w tym przypadku np. tani i szybki Tseng 6x00 (bez jakiegokolwiek akceleratora 3D). Gdzie zatem miejsce dla innych kart? Otóż ci, którzy raczej niewiele grają lub dysponują mniejszą gotówką albo też nie wierzą w siłę 3Dfx, poszukują innych akceleratorów. Dla nich propozycją są chipsety ATI 3D Rage Pro, Rendition Verite, Nec Power VR czy nVidia Riva 128. Oferują one akcelerację często tańszym kosztem niż Voodoo Graphics, ale ich natywne API są znacznie gorsze, a przede wszystkim, jak dotychczas, rzadziej używane przez producentów gier. Zaraz po Voodoo na drugim miejscu pod względem ilości natywnych produktów klasyfikuje się Rendition z około 24 tytułami na RRedline, co wraz z Direct3D daje liczbę 98 dopalanych gier. Diamond Stealth 2 jest więc doskonałym wyjściem dla tych, którzy poszukują taniej karty wielozadaniowej, a nie chcą Voodoo. DS 2 bardzo dobrze nadaje się jako karta–matka pod Voodoo 2. Ci, którzy planują zakup produktów Matroxa, niech lepiej o tym zapomną i skupią się na nowych produktach Diamonda. Zamiast Mystique'a doradzam Stealth 2, a zamiast Millennium 2 – Viper V330.

P.S. Za miesiąc dorzucimy jeszcze nowego Virge, przedstawimy porównanie osiągów najpopularniejszych chipsetów oraz postaramy się zdobyć pełną listę tytułów dopalanych przez poszczególne akceleratory. Na warsztat pójdzie również Pentium II.

Łukasz Bura

Dostarczył:
ACTION, Warszawa
ul. Ciołka 35, paw. 4, tel: 36 23 13

Cena: (z VAT) 550 zł
http://www.action.com.pl



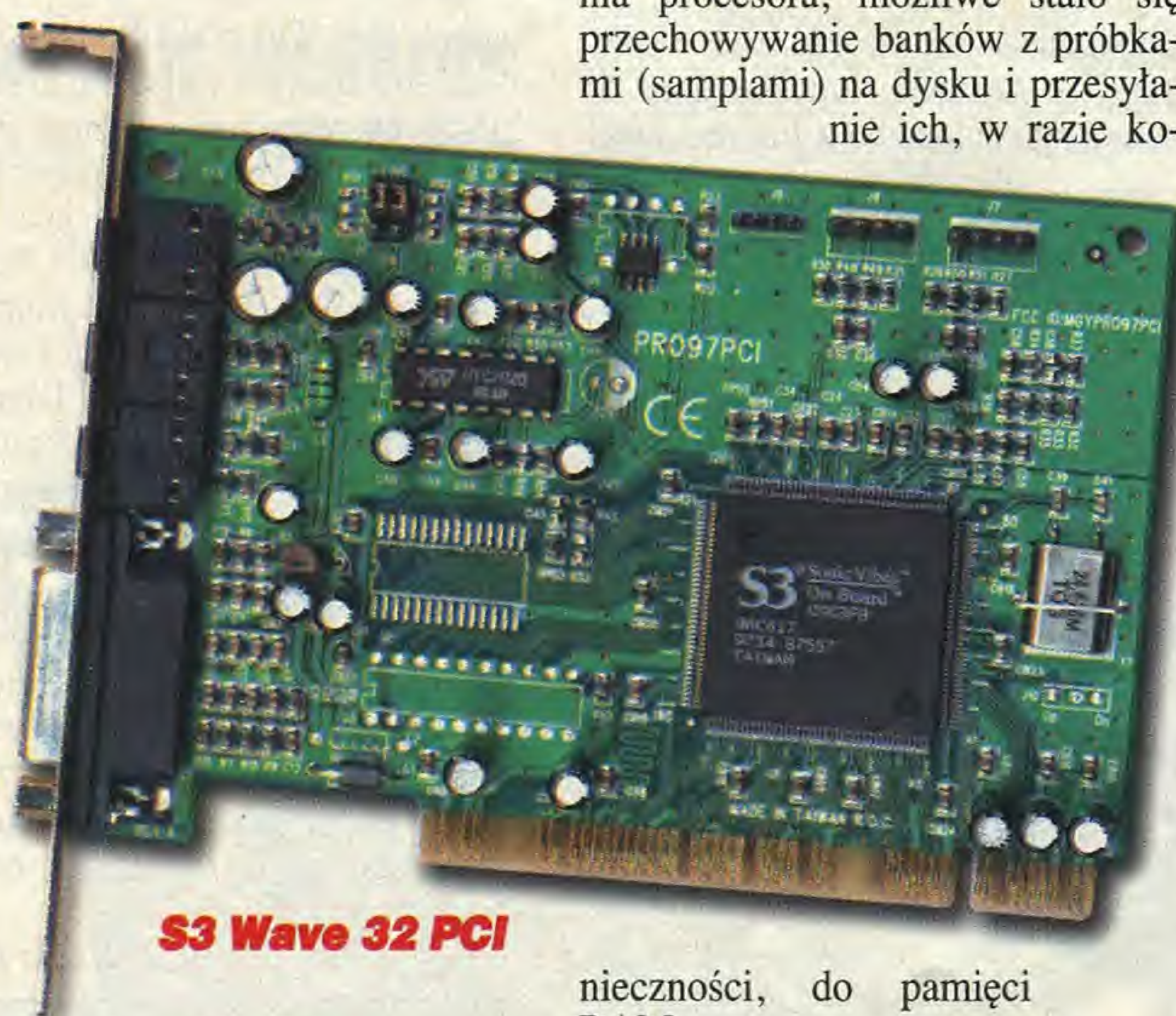
Dźwięk na PCI

Do tej pory szybkie złącze PCI było wykorzystywane głównie przez karty graficzne, które wymagały szybkiego transferu danych. Dopiero całkiem niedawno w sprzedaży pojawiły się karty dźwiękowe, które umieszcza się w gnieździe PCI, dzięki czemu oferują całkiem nowe możliwości.

Do redakcji trafiły trzy karty dźwiękowe, których cechą wspólną jest wykorzystanie slotów PCI. Dzięki temu możliwe jest wykorzystanie technologii BUS Master służącej do szybkiej wymiany danych i uwolnienie kanału DMA.

W moje ręce wpadły trzy, gotowe do działania po natychmiastowym wpięciu (Plug'n Play) karty. Wszystkie z opisywanych konstrukcji są w pełni kompatybilne z Direct Sound oraz Direct Music (pakiet DirectX 5.0). Na czym polega technologia Direct Music?

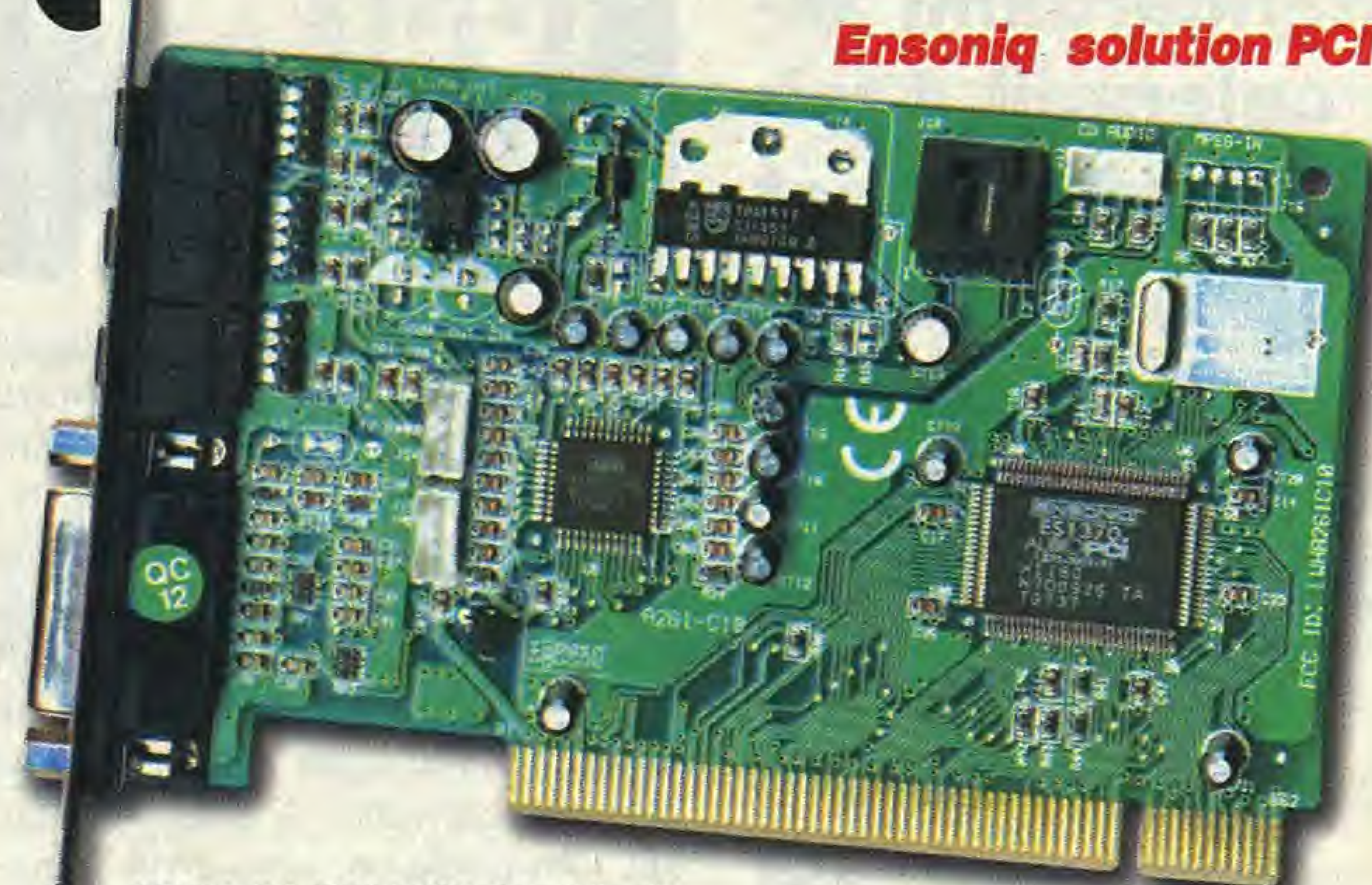
Wszyscy wiemy jak żałośnie brzmi muzyka generowana na syntezatorze FM w porównaniu z WaveTable (szerzej o WaveTable w SS' 40). Stosowanie wysokiej jakości procesorów DSP oraz konieczność dodawania modułów pamięci RAM, w której umieszczane są próbki, dość drastycznie podbija cenę. Goście z Microsoft wymyślili więc nowy standard przetrzymywania próbek instrumentów i naturalnie załączyli go w bibliotekach DirectX. Dzięki zastosowaniu technologii Bus Master, która pozwala na przesyłanie danych pomiędzy twardym dyskiem, kartą dźwiękową na PCI a pamięcią komputera bez obciążania procesora, możliwe stało się przechowywanie banków z próbkami (samplami) na dysku i przesyłanie ich, w razie konieczności, do pamięci RAM.



S3 Wave 32 PCI

Ma to kilka zalet. Próbki ładowane są tylko wtedy, kiedy korzystamy z MIDI. Banki zajmują 2,4,8 MB w zależności od swojej zawartości i jakości sampli. Posiadając 32 MB RAM możemy pozwolić sobie na załadowanie ośmiomegowca. Wady? Jeśli nie macie procesora P100, wolnej szyny PCI w komputerze i 16 MB RAM, to nie ryzykujcie...

Czystość brzmienia testowałem na zestawie kolumn JBL LX2 podpiętych do wzmacniacza Technics SU–V300, a także na moich ulubionych głośniczkach ScreenBeat 3. Za stanowisko robocze robił komputer wyposażony w procesor P200 MMX, 128MB RAM i płytę SOYO 5T/F5. Za testowanie Direct Sound odpowiedzialni byli: TOMB RAIDER 2 i QUAKE. Nad funkcjami MIDI czuwał Cubase oraz opcjonalne oprogramowanie dodawane do kart.



Ensoniq solution PCI

Na pierwszy ogień poszła konstrukcja ukrywająca swe „potężne" możliwości pod nazwą Sound System S3 Wave 32 PCI. Jej fabryczna nazwa to Pro97PCI i takim kluczem należy się posługiwać przy poszukiwaniu sterowników na dostarczonej płycie. Instalację karty przeżyłem bez problemów. Jej sercem jest chip firmy S3, znanego producenta procesorów do kart graficznych, noszący nazwę S3 Sonic Vibes. Pozwala on na sampling i odtwarzanie dźwięku w 16 bitach przy pełnej jakości DAT(48 khz.) Ponadto posiada zaawansowane możliwości tworzenia efektu SRS 3D (Surround Sound). Karta jest w pełni kompatybilna z Direct Music i potrafi ładować próbki instrumentów do pamięci komputera, sama nie posiadając ani kilobajta RAM.

Poziom szumów na wyjściu (mały jack) uniemożliwił mi jakąkolwiek sensowną pracę. Dopiero wyłączenie przy pomocy zworek wzmacniacza zamontowanego na karcie pomogło. Szum w znacznej mierze zniknął. Odbiło się to na dynamice dźwięku, która spadła do poziomu 53dB! Najwięcej kłopotów przysporzył mi jednak syntezator MIDI. Cubase totalnie wypiął się na kartę, co zaowocowało zawieszeniem systemu. Dołączona programowa wieża firmy Voyetra reagowała podobnie jak sekwenser. Działał tylko stary, poczciwy Media Player. Najśmieszniejsze jednak były efekty odtwarzania na nim plików MIDI wykorzystujących ponad 20 głosów. Syntezator zwalniał lub przyśpieszal wedle swego uznania. A przecież karta umożliwia uzyskanie aż 32 głosów.

Na dostarczonej płycie znajduje się kolekcja banków z dźwiękami do wykorzystania. Naliczyłem ponad 30 MB próbek, dzięki którym uzyskalibyśmy ponad 1000 instrumentów (wszystkie zapisane w standardzie Direct Music). W systemie DOS emulacja Sound Blastera Pro nie sprawiała żadnych problemów, powinna zaspokoić niewymagających użytkowników wszystkich gier, demek i trackerów. Biorąc pod uwagę niewykorzystane możliwości chipsetu Sonic Vibes i błędy w protokole MIDI, polecam kartę graczom nie wymagającym zbyt wiele.

Lepiej wypadła karta ENSONIQ, która jest najmniejszą (najkrótszą) z opisywanych. Podobnie jak poprzedniczka, Ensoniq potrafi korzystać z pamięci komputera, by przechowywać w niej sample i banki MIDI. Potrafi także dogadać się z procesorem MMX. Można dzięki temu uzyskać symulowane efekty 3D już na dwóch źródłach wyjścia – RSX 3D firmy Intel oraz Direct Sound 3D. Wbudowany 16–bitowy przetwornik AD pozwala osiągnąć rozdzielczość 48 KHz. Przetwornik DA z kolei pracuje w trybie 18–bitowym. Wyjście karty przenosi dźwięk

w zakresie częstotliwości 20Hz-22kHz. Biorąc pod uwagę krąg odbiorców karty, czyli graczy, jej parametry są znakomite. W Windowsach karta nie sprawiała żadnych przykrych niespodzianek. Poprawnie odtwarzała pliki MIDI/WAV i bezproblemowo dogadywała się z Cubasem. Co więcej, transmitowała większość rozkazów z klawiatury sterującej MIDI. Polecam ją więc muzykom szukającym taniego kontrolera MIDI dla swojego PC. Gry chodzące pod DirectX 5.0 nie wykazywały tendencji do zniekształcania dźwięku jak na niektórych popularnych kartach dźwiękowych. Trochę inaczej wyglądało to pod DOS'em. Po kilku godzinach męczarni doczytałem się w instrukcji (niestety tylko na CD) o konieczności zainstalowania sterownika pamięci rozszerzonej (EMM386). Po wykonaniu powyższego zabiegu wszystko grało jak należy. Na dołączonej płycie, oprócz sterowników dla Win95/NT znajduje się bardzo przyjemnie wyglądający program Music Station pełniący funkcję odtwarzacza plików MID/WAV-/CD–Audio. W tym przypadku nie mam żadnej wątpliwości. Mimo problemów w systemie DOS polecam ją miłośnikom multimediów.



ESS Maestro solution PCI

Największą niespodziankę sprawiła mi trzecia konstrukcja. ESS Maestro okazała się kartą doskonałą. Mimo nieco płaskiego brzmienia WaveTable zaskoczyła mnie swoją stabilnością zarówno pod DOS jak i Windows '95. Nie istniał na moim dysku program, który miałby problemy ze współpracą. Jest to zasługa chipa Maestro, procesora kompatybilnego na poziomie sprzętowym z kośćmi Creative Labs. Karta ta posiada najmniejszy współczynnik szumu ze wszystkich trzech testowanych, a w odróżnieniu od karty Ensoniq posiada również przedwzmacniacz pozwalający uzyskać czyste brzmienie poprzez podbicie niskich i wysokich częstotliwości. Gry szalały! Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że jakość efektów generowanych przez kartę (REVERB, CHORUS) bije na głowę efekty z Sound Blastera AWE czy Gravisa PnP. Zawdzięczać to należy 64–kanałowemu procesorowi DSP, dzięki któremu wszystkie sample są konwertowane automatycznie do rozdzielczości 48 kHz. Tak zwany audio rendering w czasie rzeczywistym do tej pory realizowała tylko karta Gravis Ultrasound PnP. Jakość dźwięku na wyjściu powinna zaspokoić potrzeby domowych kompozytorów. Zakres przenoszenia pasma dźwięku wynosi 18Hz–27kHz, a dynamika sięga poziomu 90 dB.

Szczególnie upodobałem sobie dostarczony z kartą program MixMan. Osobiście przez ponad godzinę doskonale bawiłem się przykładowymi demami. Cała zabawa polega na miksowaniu ze sobą różnych sekwencji wokalnych, perkusyjnych, linii basu czy gitary... Do dyspozycji mamy podwójny adapter analogowy wyposażony w profesjonalne funkcje takie jak np. Pitch shifting. Obsługa programu jest banalna, a już po pierwszych minutach można poczuć się jak DJ WestBam. Z trzech prezentowanych zestawów jest to niewątpliwie najlepsza propozycja skierowana dla wszystkich. Polecam !!!

Microsoft uderzył celnie po raz kolejny. Wprowadził nowy standard. W ciągu najbliższych 2 lat należy spodziewać się całej masy produktów opartych na magistralach PCI i USB, a ISA z pewnością odejdzie w zapomnienie. Na dedykowane oprogramowanie do zarządzania bankami/patchami należy jeszcze poczekać. Microsoft obiecał udostępnić wszelkie potrzebne biblioteki programistom.

Jedna uwaga przed zakupem. Sprawdźcie czy macie wolny slot PCI, bo po wsadzeniu karty graficznej i akceleratora Voodoo może go już nie być. Rozmiary kart są niewielkie i raczej nie powinny zawadzać o wiatraczek na procesorze, radzę jednak zawsze się upewnić.

Tomasz Nowak/GamBeat

Dostarczył:
ULTRAMEDIA
Warszawa, ul. Nowogrodzka 4
tel. (022) 622–33–92
tel./fax (022) 628–80–74

Cena (z VAT):
S3 Wave 32 PCI – 205 zł
Ensoniq solution PCI – 185 zł
ESS Maestro Solution PCI – 215 zł

Wszystkich miłośników konsolowego grania zapraszamy do trzeciego numeru NEO>, który powinien pojawić się już w kioskach. Przygotowaliśmy 30 nowych recenzji gier, w tym m.in. BUSHIDO BLADE, AUTO DESTRUCT, SONIC R, NIGHTMARE CREATURES, QUAKE, COOL BOARDERS 2, BOMBERMAN 64, ARMORED CORE, SAN FRANCISCO RUSH i masę innych. Zgodnie z życzeniami czytelników, plakaty poświęciliśmy FINAL FANTASY 7 i COLONY WARS, zaś w Szkole Przetrwania przedstawiamy najbardziej wyczerpujący opis FINAL FANTASY 7 jaki mógł powstać - zajmuje on blisko 8 stron, oraz tricki do COOL BOARDERS 2. Tematem numeru jest Raport z Pola Boju o MORTAL KOMBAT 4 - wszystkie postacie, wszystkie fatality i zakończenia.

PlayStation na świecie trzyma się w dalszym ciągu znakomicie – firma SONY donosi o liczbie 20 milionów sprzedanych konsol. Po niekończącym się paśmie sukcesów, także na rynku software'owym, SONY planuje na luty kolejną ofensywę nowych tytułów. Lada dzień na półki sklepów powinien trafić produkt zatytułowany SPICE WORLD – coś dla fanów zespołu Spice Girls. Na płycie, oprócz pokaźnej kolekcji nagrań, wywiadów i teledysków „Pikantych Dziewczyn" znajdować się będzie interaktywne studio muzyczne, w którym będzie można zremixować od nowa piosenki zespołu oraz program do robienia teledysków.


SPICE WORLD


BUSHIDO BLADE


WORLD CART SERIES


ONE

Kolejną propozycją SONY jest firmowane przez SQUARESOFT trójwymiarowe mordobicie BUSHIDO BLADE, w którym po raz pierwszy zrezygnowano z pasków energii, pragnąc stworzyć jak najbardziej realistycznyo symulator walk samurajów. Będzie też nowy wyścig mini–fomuły, zatytułowany CART WORLD SERIES oraz bezsprzeczny kandydat do miana najlepszej konsolowej strzelaniny – ONE produkcji ASC GAMES. W ONE gracz wciela się w postać Johna Caina, który pewnego dnia budzi się w nieznanym sobie świecie, a gdy próbuje się podrapać, odkrywa, że zamiast ręki ma karabin maszynowy. Wściekłość bohatera gry nie zna granic – przez pięć poziomów będzie palił, rabował i gwałcił... no, może bez rabunków i gwałtów. Będzie strzelał, niszczył i demolował wszystko, co napotka na swej drodze.

Na rynku superkonsol, NINTENDO zajmuje drugą pozycję i coraz lepiej sobie radzi – 12 milionów użytkowników Nintendo 64 na całym świecie nie może się mylić. W lutym Nintendo przygotuje na swoją 64–bitową konsolę cztery europejskie premiery gier. Choć wyścig samochodowy CRUISIN' USA raczej nie ma zbyt wielkich szans z konkurencją w postaci MULTI RACING CHAMPIONSHIP i TOP GEAR RALLY, to zaopatrzona w pełną licencję olimpiada zimowa NAGANO WINTER OLYMPICS produkcji KONAMI ma szansę wzbogacić nie liczącą do tej pory zbyt wielu tytułów bibliotekę gier sportowych. Zresztą tematykę sportową reprezentują dwie kolejne pozycje na liście wydawniczej firmy – SNOWBOARD KIDS to, jak nietrudno się domyślić, śnieżna decha w 64–bitowym wydaniu, ale na wesoło, zaś NBA BASKETBALL '98 to propozycja firmy dla wszystkich fanów najlepszej koszykarskiej ligi świata. Będzie też gra logiczna TETRISPHERE – trójwymiarowa, futurystyczna odmiana Tetrisa rozgrywająca się na kuli i okraszona muzyką techno.


NBA COURTSIDE '98


TETRISPHERE

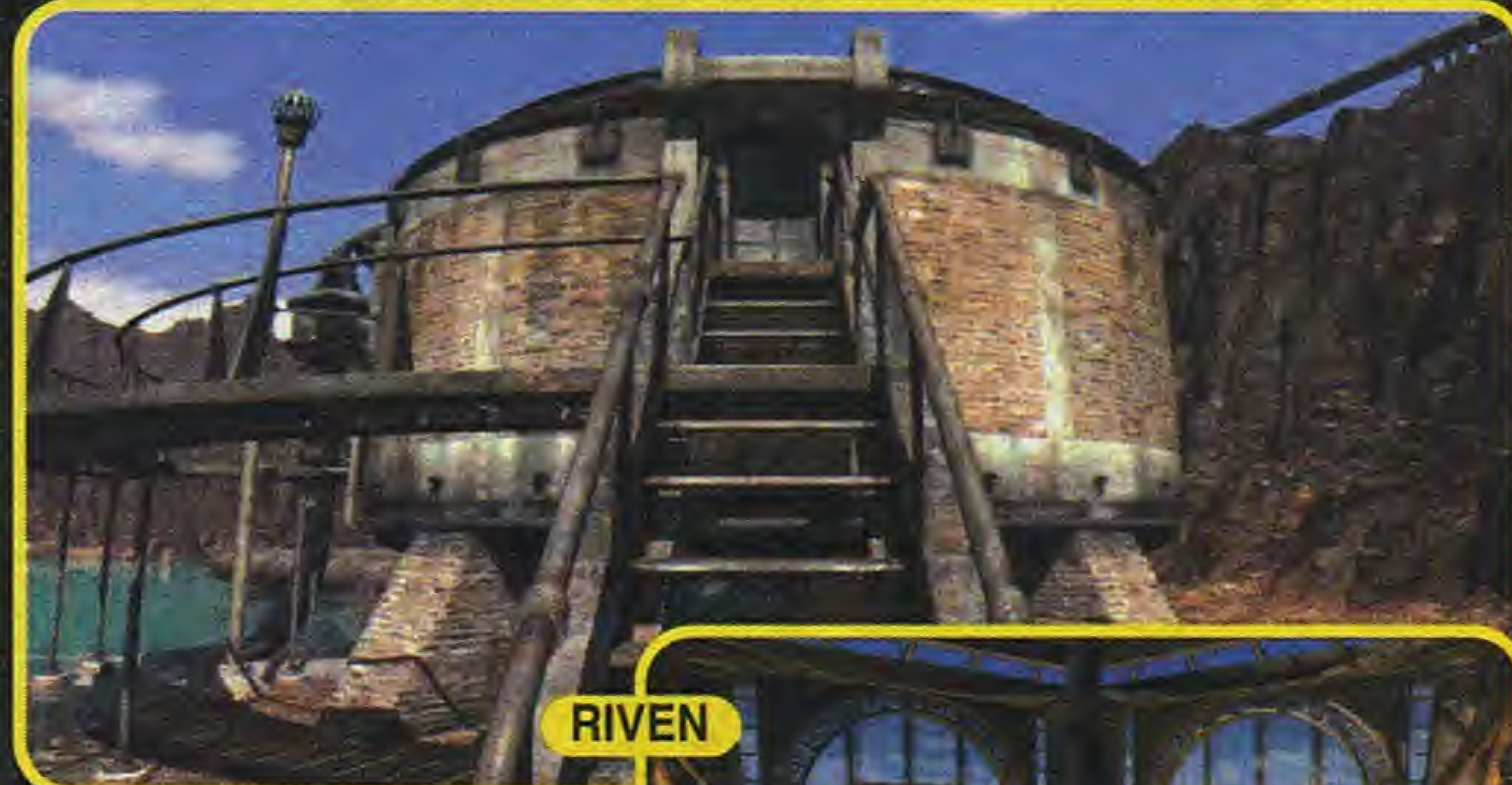

SNOWBOARD KIDS


NAGANO WINTER OLYMPICS

Pozycja SEGI jest coraz gorsza – firma informuje o 8 milionach sprzedanych konsol. SEGA cprzygotowuje się do wprowadzenia na rynek nowej konsoli, której kryptonim zmienił się z „Dural" na „Katana" (niemal na pewno nie będzie to jednak nazwa handlowa). Firma obiecuje jednak, że w 1998 roku pojawi się jeszcze co najmniej kilkanaście gier, na które zamierza zwrócić uwagę użytkowników Saturna. WINTER HEAT to sequel olimpiady DECATHLETE, tyle że, jak sama nazwa wskazuje, dotyczy on sportów zimowych. Na spragnionych rozrywki czeka kilkanaście wyczynowych dyscyplin sportowych, w tym narciarstwo i skoki na skoczni. Na pewno nie zabraknie też łyżwiarstwa szybkiego, które może skutecznie przyczynić się do zniszczenia joypada. Oprócz tego SEGA planuje wydać też konwersje dwóch przygodówek z PC – prześliczne ATLANTIS francuskiej firmy CRYO oraz drugą część przygodówki wszech czasów MYST (jeśli chodzi o liczbę sprzedanych egzemplarzy) – RIVEN. Być może też światło dzienne ujrzy wreszcie saturnowa konwersja FIGHTING FORCE.




WINTER HEAT


RIVEN


ATLANTIS



Aloha! Internet!

W lutowym wydaniu – sieciowy flash informacyjny ze świata oraz adresy stron WWW czytelników.

• Firmę WebTV Networks założyli w czerwcu 1995 roku Steve Perlman, Bruce Leak i Phil Goldman w Kalifornii, USA. W zamierzeniach WebTV miała zapewnić tani dostęp do Internetu za pośrednictwem telewizji, co umożliwiłoby niemalże każdemu na korzystanie z przepastnych archiwów sieciowych. Pomysł okazał się na tyle chwytliwy, iż we wrześniu 1996 do jego realizacji przyłączyło się imperium Microsoftu. Aktualnie na rynku znajdują się dwa modele urządzenia – jeden produkowany przez Sony, drugi przez Magnowax (Philips). Terminal Magnowaxa ma wygląd magnetowidu i wyposażony jest w modem 33.6 kbs; Sony ma wielkość PlayStation i modem 56 kbs. Do tego, aby skorzystać z usług, jakie daje WebTV, wystarczy zwykły telewizor i linia telefoniczna. Po podłączeniu kabelków i włączeniu, terminal automatycznie dzwoni do Sony na bezpłatny numer. Po połączeniu musimy wypełnić aplikację odnośnie miejsca zamieszkania, numeru telefonicznego, adresu e–maliowego i formy płatności (jak chcesz płacić kartą kredytową, czekiem itd.). Po tym wszystkim zostaje przesłane nam oprogramowanie, które ładowane jest do pamięci. Następnie WebTV szuka providera Internetu najbliżej ciebie, abyś jak najmniej płacił za usługę. Kasę wysyłasz prosto do WebTV, a oni już się sami rozliczają z dostawcą sieci. Wszystko bez wychodzenia z domu. W komplecie znajduje się terminal, komplet kabli (zasilający, telefoniczny, S–VHS, Audio/ Video, pilot oraz książka do jump city).

Z prawej strony urządzenia znajduje się WebTV, port przeznaczony dla urządzeń peryferyjnych – aktualnie można podłączyć każdą drukarkę przez przelotkę. O nic nie musisz się martwić – firmy same wymieniają oprogramowanie, gdy zajdzie taka potrzeba. Abonament miesięczny kosztuje 19.95 plus opłata za połączenie i 5 centów (bez względu na czas korzystania). W USA WebTV kosztuje ok. $200, klawiatura bezprzewodowa ok. $75.

Do Polski także dotarła już wyżej opisywana technologia, oparta na modemach 33.6, a to za sprawą firmy TopNet (info@silesia.top.pl). Niestety, pomimo wielu prób, nie udało się nic dowiedzieć na temat zasięgu działania i ewentualnych kosztów przyłączenia się do projektu.

• O ile WebTV to jeszcze piękna pieśń przyszłości, to wieści z frontu modemowego przyprawiają niektórych użytkowników o szybsze bicie serca. Po prawie rocznych kłótniach w grudniu 1997 na spotkaniu komitetu Międzynarodowej Unii Telekomunikacyjnej ustalono w końcu, iż powstanie jeden powszechnie obowiązujący na świecie standard 56 kbps. Z pojedynku tytanów: USRobotics z technologią x2 kontra Rockwell z K56flex zwycięsko wyszła ta pierwsza. Dla właścicieli modelu Rockwella oznacza to niewielki upgrade w pierwszej połowie bieżącego roku, tak by można było wyzyskać korzyści płynące z ustaleń MUT.

• W połowie grudnia, za sprawą inżynierów Boca Research (http://www.bocaresearch.com) weszły do produkcji modemy o porażającej umysł prędkości 112 Kbs!!! Jak dotychczas specjaliści byli zgodni, iż przy korzystaniu z normalnej linii telefonicznej możliwe jest osiągnięcie 56 Kbs jako maksymalnej prędkości przesyłania danych. Innowacja zaproponowana przez Boca – DynamicDuo – to tak naprawdę dwa modemy 56 przyłączone do jednego slotu ISA. By w pełni wykorzystać możliwości nowego systemu, potrzebne są dwie linie telefoniczne (górą rodziny wojskowe i małe firmy) Dzięki temu każdy z modemów ściąga inną część pożądanego pliku, a następnie dzięki specjalnemu programowi, łączy się je w całość. Gdy zajdzie potrzeba, możliwe jest także korzystanie z jednego modemu, podczas gdy drugi służy do prowadzenia rozmów telefonicznych. Kiedy rozmowa zostanie zakończona, modem automatycznie powraca do ściągania plików! Cena urządzenia, po raz pierwszy pokazanego na targach Comdex, waha się w okolicach 280$. W zestawie znajdują się (prócz urządzenia) kable telefoniczne, płyty CD wraz z oprogramowaniem.

Minimalne wymagania sprzętowe do korzystania z 112K DynamicDuo to: Win '95 lub NT, 486 DX, jeden wolny port 16 bit ISA, 8 MB Ram, 20 MB na twardym dysku.

• Trzy firmy – Blizzard, Red Storm i Vicarious Visions zakupiły licencje na używanie w swoich produktach algorytmów kompresji i dekompresji dźwięku firmy Voxware. Technologia MetaVoice (bo o niej mowa) umożliwia komunikowanie się za pomocą głosu pomiędzy graczami w czasie rzeczywistym, bez konieczności wpisywania kwestii na klawiaturze. Jedną z ciekawszych opcji MetaVoice jest VoiceFront, umożliwiająca zmianę charakterystyki głosu przez gracza. Nie wiadomo, czy Blizzard użyje nowej technologii w StarCrafcie, lecz jest to niemal pewne w przypadku Diablo 2.

Michał Gołębiowski
michal@ssonline.com.pl

PS. Firma AsterCity zaczęła (po niemalże roku mydlenia oczu) przeprowadzać testy korzystania z Internetu przy pomocy własnej sieci telewizji kablowej. Zaświeć: http://www.astercity.com.pl/

WHRP, WHB, Humor, Giełda, Muzyka
Rafał Zieliński
http://www.kki.net.pl/knori/

Magazyn Internetowy Web Express
http://www.kki.net.pl/webexpr/

Ufo, X-files, ID4, Area51
Krzysztof Zdebski
http://www.kki.net.pl/yennefer/Krzysiek/

Yakoob's Diablo Page
Kuba Szaforski
http://kki.net.pl/yakoob/

3D Studio MAX - galeria, kurs, adresy
Marcin Wojsa
http://free.polbox.pl/m/maxvibe/

Linki, Metallica, Teatr Polski i inne
Wiktor Salmonowicz
http://friko2.onet.pl/wa/wiktor_s/

QuakeWorld, Quake2, Mortal Kombat
KaMiKaZe
http://www.kki.net.pl/kamikaze/

Strona domowa – Marcin Bartczyszyn
http://www.polbox.com/i/irusek/

Linki, Chat Room, Smileye, Tła
Tomek Zacharski
http://free.polbox.pl/t/tomzach/

Nintendo 64
Tomek Lipski
http://2slo.waw.pl/lemur/

Strona domowa CQ'a
Tomasz Kuc
http://free.polbox.pl/c/cuku/

X-Files, IRC, Home Page
Tomasz Joppek
http://www.kki.net.pl/badi/
http://free.polbox.pl/b/badias/
http://friko2.onet.pl/c/badiman/

Metallica - pliki midi
Tomasz Bieniek
http://free.polbox.pl/t/tombien/

The Heaven's Riders
Paweł Szymula
http://friko2.onet.pl/ka/thr/

Polska Centrala Voodoo
Filip „teppah" Tepper
http://kki.net.pl/teppah/

FORMULA 1 by Daemon Hill
Szymon Łukasik
http://www.friko.onet.pl/ns/szymonl/index.htm

Techno Polska
Piotr Kubiak
http://kki.net.pl/techno/

Gry na PC, recenzje, news
Kamil Rocki i Łukasz Jakubowicz
http://www.kki.net.pl/kmgr/

Gry związane ze Star Wars
Sebastian Binkowski
http://free.polbox.pl/k/kenobi/

Diablo klan Riders of Darkness
Marcin „Rohan" Rafałowicz
http://www.polbox.com/r/rodklan/

Samochody - Kontyngent 98
Robert (Robson) Grzelak
http://www.kki.net.pl/robson2/

Solucje, tipsy, patche, Turbo Pascal
Rafał Zwierz
http://free.polbox.com/r/rzwierz/

3D Studio MAX
Rafal Zadara
http://www.kki.net.pl/netruner/

Polska centrala X-Files
http://x-files.v-lo.krakow.pl/

Polski kącik X-Files
X-men
http://www.klub.ceti.com.pl/x-files/

Tylko X-Files
Oktawian
http://www.I-LO.tarnow.pl/Oktawian/

Strona poświęcona Anime i Manga
NANDI
http://free.polbox.pl/n/nandi/

Anime i Manga
http://kki.net.pl/fananime/zd.htm
http://www.kki.net.pl/fananime/zd.htm

Strona domowa – Rafał Biernacki
http://www.zigzag.pl/rafalnet/

NBA, Carmen Electra...
Radek „Gerald" Zbyszyński
http://priv.onet.pl/wr/cindyrz1/

Troche o RPG (SH TCG, WHRP)
ChAoZ
http://friko2.com.pl/pi/chaoz/

Koniec kłopotów z padniętym systemem
Przemysław Pytka
http://kki.net.pl/virmess/

Alien Page - serce Predator Net
Krzysztof 'Predi' Dąbrowski
http://friko2.onet.pl/wa/predator/

Zdjęcia Gdańska, Techno, Manga
Tomasz Struzik
http://www.polbox.com/s/struziko/

Klan Diablo
Piotr Rutkowski
http://www.kki.net.com.pl/pij/coolheroes.html

Gry, grafika, klub, humor
Piotr Pazoła
http://friko.onet.pl/le/zelik/

Klan Quake'owy - RED
Piotr Mazur
http://www.kki.net.pl/redclan/

Strona klubu NBA
Piotr Gąssowski, Ernest Madej
http://kki.net.pl/nbaklub/

Sailor Moon
Piotr Tuxedo Gdula
http://friko.onet.pl/pr/tuxido/

Indiana Jones, New Model Army
Piotr Dubaniewicz
http://www.kki.net.pl/piotrekd/

Midi i Karaoke
Paweł Rybak
http://friko.onet.pl/rz/slimi2/

Tipsy, Helpy, Quake elementarz
Przemysław Blacha
http://free.polbox.com/p/pol11/

Strona dla fanów metalu
Paweł Roginiewicz & Marcin Wasko
http://www.polbox.com/f/flamer

Własne utworki MID na SBAWE32
Paweł -Papik- Pomorski
http://www.ee.pw.edu.pl/~pomorskp

Star Wars
http://www.kki.net.pl/jedi/

Anita Lipnicka - strona nieoficjalna
Kwiatkowski Krzysiek
http://kki.net.pl/lipnicka

PKP Lech Poznań
Krzysztof Kaczyński i Łukasz Grabowski
http://www.lech.poznan.pl

Diablo, Quake, Prodigy
NataS
http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/5535

Oprogramowanie, zdjęcia satelitarne
Jakub Piotr Koczewski
http://friko.onet.pl/bk/mnemonic/

Manga & Anime Fanzine
Amimanga Otaku Group Bydgoszcz
http://free.polbox.pl/a/amimanga/

BzykoLand - strona kanalu #wariaci
Mirosław Prokop
http://www.starachowice.pl/~mirpro

Jamiroquai
Michal Danielowski
http://www.pl-net.pl/mike

Kierovnick HomePage (3DS,MP3,RA,MID)
Michał Kazimierczuk
http://kki.net.pl/mihalek

Gra karciana Dark Eden
http://www.polbox.com/m/mbrandt/

X-Files, Iluminati, Red Alert
http://www.waw.pdi.net/~brandtm/

Wszystko, głównie Rolki
Paweł Ławniczak
http://www.kki.net.pl/zack1/kki/z1.htm

Dużo kawałów, linków i midów
Mateusz Ekiert
http://www.kki.net.pl/chromo

Oficjalna Strona Mastera Jasia
http://friko2.onet.pl/ra/masterj/

Klan gry „Jedi Knight"
The Jedi Lords of the Dark clan
http://www.kki.net.pl/darkjedi

Fananime Anime i Manga
http://kki.net.pl/fananime/zd.htm

XClub 2 - tylko o X-Files
http://kki.net.pl/xclub2/xclub2.htm

Galeria 3D Studio
Marek Bardziński
http://www.kki.net.pl/maxklub

Diablo, Diablo 2 i Hellfire
http://www.kki.net.pl/diablo2

Metallica
Marcin Janda
http://www.polbox.com/m/metalic

CB-radio, ZHP
Marcin Baranowski
http://priv.onet.pl/ka/komar97/

Giełda, gry, programy, ogłoszenia
DJ Mocny
http://friko2.onet.pl/wr/maklerzy/

Głównie Diablowato
Kuba Dębski
http://www.stalexport.com.pl/jimi

Słupski Klub Internautów
Jakub Urbaniak
http://www.profex.com.pl/~kuba

Manga, Anime, X-Files, Humor
Krzysztof Maczkowiak (Snake)
http://friko.sos.com.pl/~snake

Quake, X-Files i UFO, hakerstwo
Krzysztof 'cayco' Kajkowski
http://free.polbox.com/c/cayco

Civilization 2, astronomia
Krzysztof Golec
http://friko2.onet.pl/lu/pejotl

Klan Diablo Killer's (DK)
Krzysiek Chachłowski
http://friko.onet.pl/kr/chrystus

Prodigy, Quake, ICQ
DJ Death
http://www.kki.net.pl/djdeath

Nine inch nails i Tool!
http://www.polbox.com/t/time

Magazyn o Internecie
Konrad Caban
http://webkurier.pdi.net

Tabulatury na gitarę elektryczną
Kazik Lenkowski
http://www.free.polbox.pl/k/kazikl

H@ck Paradise
Karol Napierała
http://friko2.onet.pl/po/rola

Nieoficjalna strona Widzewa Łódź
Jordan Busiakiewicz
http://konto.infocentrum.com/~jordan

Strona fanów Legii Warszawa
Piotr Franczak
http://free.polbox.pl/l/legiawaw/

Jazda agresywna na rolkach, zdjęcia
Jasiek Gałczewski
http://www.polbox.com/j/jasiekg2

Strona domowa
Jacek Kobylecki
http://ramzes.umcs.lublin.pl/~jubalek

Jak grać w sieci, moduły, share i free
Jarosa
http://priv.onet.pl/sz/jaroz/

Polish Grand Prix 2 Page
Marek 'Jankes' Jankowski
http://www.kki.net.pl/gp2

Tupac Shakur
Jacek Pieczątka
http://friko2.onet.pl/sl/jp23/

Hip Hop Page!!!
DTU crew
http://www.kki.net.pl/dtucrew/

Strona o grach komputerowych
Gawcio TM
http://friko.onet.pl/wa/gawcio/

Anarchizm, punk, kultura, sztuka, bunt
Paweł Gaik
http://www.kki.net.pl/gajwer

Star Wars i inne
Paweł Płonowski
http://friko.onet.pl/gd/swfranki/index.htm

GKS Górnik Łęczna
Fabiani
http://bachus.1lo.lublin.pl/users/fabiani/

Klan YMCA - Team Fortress
Krzysztof Baranowski, Jacek Sołtys, Artur Solich
http://quake.mikrosat.com.pl/ymca/

Najwięcej linków 1000
Maciej Dywelski
http://www.polbox.com/m/mdywel

Scena, SS&NEO fan club, Irc, Icq, Rpg
Dr. Baton
http://friko2.onet.pl/wa/drbaton

Kwaku i Diablo
Jurek Kołysz
http://priv.onet.pl/wa/dekiel//

Tematy głównie z brukowców
Michał Pyzalski
http://friko2.onet.pl/wa/pyzak2/

Metallica: muzyka, zdjęcia, historia
Dawid Siara
http://free.polbox.pl/d/dawidsia/

Tenchi Muyo i Ryoko/Ryo-ohki, Quake
Dariusz Szenfeld
http://www.webmedia.pl/ziutass/

QuakeFaq - Wszystko o Quake
DarA & Apostoł Nocy
http://www.kki.net.pl/quakefaq/

Klan natural born killers i icq
Ryszard 'danny' Marszałek
http://www.kki.net.pl/danny/

Mroczna strona BUGS` (RPG,IRC,LINKI)
http://www.polbox.com/z/zdzibor/

Masa linków, programów itp.
Krzysztof 'Brat' Sowa
http://www.polbox.com/s/sowka/

Ultima Online, Quake, Diablo, ICQ
Michał Cieślakowski
http://www.kki.net.pl/robinh/

Gry EA Sports
Michał Włodarczyk
http://friko.sos.com.pl/~gry

Polska wersja TAMAGOTCHI
Bartosz Wogórka
http://www.proxinet.fema.krakow.pl/tamapl/

Pliki, pliki, pliki...
Bartosz Borowiecki
http://free.polbox.pl/w/wazniak/

Janny McCarthy, Pamela Anderson, Win95
Bartłomiej Kucharczyk
http://priv.onet.pl/ka/bartk/

Wszystko o Formule 1 w 1998 roku
Artur Ciechomski
http://www.geocities.com/MotorCity/Speedway/8933/index.html

Rage Against The Machine
Andrzej Januszewski
http://www.olecko.ids.pl/~janandrz

2Pac, Daggerfall, Civ2, Doom2
Jeż aka Bobcat
http://www.polbox.com/b/bobcat

Rolki, głupota ludzka i Disco Polo!
Adrian „UziYapa" Piotrowski
http://www.kki.net.pl/uziyapa/

Z Archiwum X
Adam Makowski
http://friko.onet.pl/pt/adamak/x-files.htm

Pierwszy Polski klan StarCraft
Piotr Berezowski !$anchopandA!
http://www.kki.net.pl/starcraf/

Gry Komputerowe
Łukasz Witczak
http://www.zse.kalisz.pl/gry

X-Files, Formula 1, Karting
Marcin Szczap
http://free.polbox.pl/m/mszczap/index.html

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Już wiem dlaczego tak niezręcznie pisze się wstępniaki w środku numeru. Nie sposób przewidzieć, na jakim etapie lektury czytelnik do nich dociera. Istnieje ryzyko ogłoszenia mu z hukiem czegoś, co właśnie przeczytał i już wie, więc z huku nici, a niesmaku sporo. Dużo zamieszania wywołała również dycha QUAKE 2. Jak nietrudno się domyślić, zadziałała na wielu jak płachta na byka. Gulash broni jej jednak jak Rejtan – odkrytą, wydepilowaną piersią, zresztą nie tylko swoją, bo ocenę poprzedziły żywiołowe debaty, ofiar w ludziach nie było, a tzw. większość redakcyjna poparła autora własną piersią redakcyjną. Dyskusje jednak nie cichną.

Hitem lutego ma być polska przygodówka KSIĄŻĘ I TCHÓRZ, choć do końca nie było pewności, czy wśród stad tchórzy znajdzie się jakiś potomek rodów królewskich, ale w końcu znalazł się i grę popieściła Krupik, czego dowodem recenzja w niniejszym SS. W pośpiechu nie udało się zmieścić zapowiadanej drugiej części poradnika imadłowego PANZER GENERAL 2. Będzie za miesiąc. Fanowie „Star Wars" dostali swojego pupila, Bobę Fetta, a fani „X–Files" proszeni są o niepodejmowanie gwałtownych ruchów przed, po a i w trakcie lektury ulubionej rubryki...

Poza tym „W imadle" pęka w szwach, podobnie „W przygotowaniu". Pojawiła się właśnie recenzja RED BARON 2 i tym razem jest to wersja ostateczna. Zamierzona literówka w zajawce, anonsująca „Czerwonego barana" okazała się złowieszczym proroctwem, którego oddziaływanie kończy się dopiero teraz. Z całą odpowiedzialnością możemy wreszcie stwierdzić, że gra jest! Spadochron na placy zatem, wiatraczek w oczy i nie wahać się przed oddaniem skoku przez okno, po każdorazowym zestrzeleniu.

W obecnym numerze wprowadzamy ponadto zasadnicze modyfikacje. Pojawiły się wstępy (fachowo: leady), nad konstrukcją których wciąż pracujemy, bo mają być jeszcze lepsze, choć niektórym może się wydawać to niemożliwe. Ponadto usiłujemy utrzymać esej klanowy – tekst nie związany z konkretną grą, ale obejmujący wybrany zakres zjawisk z poletka danej kategorii gierczanej. Dziś coś strategicznego i to nie tylko dla emerytowanych miłośników konia wierzchowego oraz komputerowej rekreacji pieszej. Kontruderzenie esejowe planuje klan RPG. Istnieje tylko obawa, że nie zdążą powrócić na czas z tajemnych krain, ale bądźmy dobrej myśli. Gruszek w popiele nie będa zasypiać przygodówkowcy, a najzręczniejsi także powinni odezwać się po z(a)mordowaniu ostatniego poziomu QUAKE 2 i paru tysięcy multiplayerowych wrogów, gdy tylko na szerszą skalę ruszą krajowe serwery.

Decybeliusz

No comment...



rys. Rafał Trejnis

FANCLUB MANCHESTER UNITED

Od 3 lat działa w Chojnicach Fan Club najlepszej drużyny świata: Manchesteru United. Zrzesza on setki fanów „Czerwonych Diabłów" z całej Polski. Niedawno zyskał autoryzację od włodarzy klubu, tak więc jest jedyną oficjalnie działającą organizacją w naszym kraju. Od 3 lat wydaje „Fanzin Red Devils", w którym znajdują się liczne wywiady z piłkarzami. W większości są to tłumaczenia z angielskich tygodników, ale można też znaleźć mnóstwo informacji pisanych przez Polaków.

MANCHESTER UNITED SUPPORTER'S CLUB RED DEVILS
ul. Sienkiewicza 15a
89–600 Chojnice
e–mail:marcin@polbox.com
tel (0531) 728–95 (tylko w piątki 20–21)

W NUMERZE

Śmierć GUSa

Dnia 21 listopada ubiegłego roku firma Gravis oficjalnie zakończyła działalność na polu kart dźwiękowych. Praktycznie oznacza to śmierć standardu UltraSound.

Do 1993 roku na rynku PC panował niepodzielnie standard Sound Blaster firmy Creative. Wtedy właśnie pojawił się rewolucyjny produkt kanadyjskiej firmy Gravis: karta UltraSound. GUS kosztował mniej więcej tyle co SB 16, mając wielokrotnie większe od niego możliwości. W szczególności jego atutem było zastosowanie syntezy Wavetable przy tworzeniu muzyki.

Dobry sprzęt to nie wszystko – trzeba jeszcze wykorzystać jego możliwości. Gravis postarał się, by stało się to jak najszybciej. Nie było żadnych problemów ze zdobyciem dokładnej dokumentacji pozwalającej oprogramować kartę, a trzeba wiedzieć, że w owym czasie nie było to tak oczywiste. W każdym razie monopolista Creative nie dbał w ogóle o „małych" programistów – zdobycie jakichkolwiek danych na temat obsługi SB było sporym wyzwaniem.

Zmorą, która od początku prześladowała GUSa, była niekompatybilność. Karta z obowiązującym standardem SB zgodna była jedynie za sprawą nie zawsze działającej emulacji programowej. Liczba gier obsługujących GUSa stale rosła, ale działo się to zbyt wolno. Ponadto nowe gry coraz rzadziej współpracowały z emulatorami.

KOCHAMY CIĘ, GUS!

Produkt Gravisa stał się dla wielu osób przedmiotem fascynacji i uwielbienia. Czuło się, że nie jest to karta dla każdego, ale dla pewnej elity, która traktowała GUSa jako coś więcej niż tylko urządzenie wytwarzające dźwięki: to był symbol.

Był to sprzęt dla tych osób, które dobrze czuły się w żywiole walki z opornymi w stosunku do niego programami, ze ściąganiem patchy czy wysyłaniem ciągłych protestów do twórców gier, by dodali obsługę ukochanego sprzętu. Wszystko po to, by później przyprowadzić kolegę–lamera trzymającego w swoim PeCecie prymitywnego SB i pokazać mu, co naprawdę oznacza słowo „dźwięk". I rzeczywiście – w dobie gier używających do tworzenia muzyki głównie syntezatora FM, to, co wydawał z siebie GUS, robiło miażdżące wrażenie.

NOWI I SKLONOWANI

Gravis niedługo później wypuścił na rynek jeszcze dwie karty w standardzie UltraSound: MAX i ACE. Konkurencja nie spała – w tym samym czasie pojawiła się mocna odpowiedź Creative, zwana AWE 32 (swego czasu przez wielu błędnie uważana za... 32–bitową). Ale Gravis mógł nadal czuć się bezpiecznie – duże różnice w cenach stawiały ich karty na uprzywilejowanej pozycji. Inna sprawa, że coraz popularniejsze stawały się moduły Wavetable dla zwykłych SB – rozwiązanie dające gorsze efekty (instrumenty trzymane w pamięci stałej), ale za rozsądne pieniądze i dające pełną kompatybilność z obowiązującym standardem.

Czas działał na niekorzyść Gravisa: wciąż stanowczo zbyt mało gier obsługiwało ich karty, a do tego konkurencja powoli obniżała ceny. Firma zdecydowała się na sprzedaż licencji na robienie klonów, co miało zaowocować szybszą ekspansją standardu. Niestety, okazało się, że krok był słuszny, ale poczyniony zbyt późno – opadał już powszechny entuzjazm, coraz więcej osób narzekało na ciągłe kłopoty z emulatorami.

Dużo później na rynek wszedł oparty na nowym chipsecie Gravis Plug&Play. Był to produkt mogący śmiało stawać w szranki z AWE. Niestety, oznaczało to podniesienie ceny, która dotychczas była atutem Gravisa. A skoro ktoś decydował się już wydać duże pieniądze na kartę dźwiękową, to zwykle wolał trochę dołożyć i nie ryzykować kontaktów z cieszącym się coraz gorszą sławą GUSem. Przy tym Gravis zdecydował się na ryzykowną politykę powolnego zapominania o starych wytworach spod znaku UltraSound i skupił niemal całą swą uwagę na swym nowym dziele. Pierwszym widocznym symptomem były dedykowane sterowniki dla WIN'95: użytkownicy tradycyjnych GUSów musieli czekać na nie pół roku!

Powoli kończył się problem z obsługą GUSa przez DOSowe gry. Działo się tak przede wszystkim dlatego, że coraz częściej rezygnowano z robienia obsługi dźwięku oddzielnie dla każdego programu, a zamiast tego używano uniwersalnych bibliotek dźwiękowych (głównie firmy Miles Design). Dlatego też ostatni UltraSound – Extreme okazał się kompletną pomyłką. Jego jedyną zaletą była sprzętowa zgodność z ośmiobitowym SB PRO. Przy tym karta ta, kosztująca tyle co zaawansowany GUS P&P, oparta była na starym, dużo gorszym chipsecie GF–1.

DIRECT-ŚMIERĆ

Standard UltraSound nie miał szczęścia. Ledwo skończył się problem z DOSowymi grami, zaczęły się bardzo poważne kłopoty pod WIN'95. Okazało się, że sterowniki dla „starych" GUSów obsługują DirectX przez rodzaj emulacji, której funkcjonowanie było wysoce zawodne – po chwili grania dźwięk „zacinał się". Gravis znalazł się w trudnej sytuacji, szczególnie że zrobienie poprawnie działających sterowników okazało się być niełatwym zadaniem. To był cios ostateczny: bez SB w systemie nie dało się grać! Sytuacja ciągnęła się miesiącami i nawet najbardziej wytrwali musieli się w końcu poddać...

Ostatecznie wyszła wersja beta sterowników poprawnie działających z DirectX, ale tylko dla karty MAX. I był to ostatni ruch Gravisa przed zamknięciem działu kart dźwiękowych. Na lodzie zostali użytkownicy kart ACE i Classic – oni już nie zobaczą odpowiednich driverów. W najbardziej komfortowej sytuacji są posiadacze GUSów P&P, gdyż te nie miały dotąd żadnych problemów z WIN'95. Ale i nad nimi wisi stałe niebezpieczeństwo: jeśli zaszłaby potrzeba stworzenia jakichkolwiek sterowników (np. dla nowego systemu operacyjnego), nikt już tego nie zrobi...

DLACZEGO?

Czy firma Gravis słusznie zakończyła działalność w dziedzinie kart dźwiękowych? Pomijając kwestię przyzwoitości, wygląda na to, że tak.

Z opisanych wyżej przyczyn zarówno stare, jak i nowe GUSy stały się mało popularne. Nic dziwnego, skoro główną zaletą standardu UltraSound była sprzętowa synteza Wavetable, a obecnie gry masowo korzystają z gotowej, samplowanej muzyki, nie zaś plików MIDI. Kto więc chciałby kupować drogą, nie do końca godną zaufania kartę dla mało przydatnej funkcji? Dalsze inwestowanie w ten standard mogło przynieść Gravisowi jedynie straty...

Mateusz Ożyński

PS. Firma Advanced Gravis nadal produkuje cieszące się uznaniem pady do PC i konsol oraz karty Multi-IO.

GUS Ace, który nie pomógł



Czarne Okulary

Facet patrzył na mnie zza swoich czarnych szkieł i miarowo stukał długopisem o biurko. Przypominał mi kioskarza, u którego codziennie kupowałam gazety. Wolałabym, żeby nie miał tych głupich szkieł, bo nie widziałam jego oczu, a to sprawiało, że czułam się nieswojo. To wrażenie opanowało mnie do tego stopnia, że siedziałam sztywno jak nigdy dotąd.

Na biurku leżały grzeczne stosiki argli w lśniących pudełkach. Na każdym z nich była przylepiona naklejka starannie wypełniona równym pismem. Chyba wiedziałam o co chodzi. Mogłam się tego spodziewać, bo już od dawna na każdym z kanałów telewizyjnych toczyły się dyskusje o szkodliwości argli i ich wpływie na społeczeństwo. Zwykle nie oglądam telewizji, ale poprzedniego wieczora zadzwonił do mnie kumpel i powiedział, że powinnam uważać. Łatwo było powiedzieć, uważałam od dawna, ale ostatnio nawet najbardziej ostrożni mogli źle skończyć. Z drugiej jednak strony, nie miałam zamiaru wrzucać argli do kosza i przeprowadzić się na Marsa. Mieszkałam tu już od dawna i sprawiało mi to wiele przyjemności. Zbyt lubiłam tutejszy klimat, znajomych i swoją pracę.

Facet przyczaił się w fotelu i wiedziałam, że zaraz zada mi pierwsze pytanie.

– Czy wie pani, co to jest? – zapytał wskazując na leżące z brzegu pudełko.

Pytanie było retoryczne, a mimo to wyraźnie oczekiwał na nie odpowiedzi.

– Oczywiście, to argle z mojego odbiornika. Nie wiem tylko, kto wam pozwolił grzebać w moich osobistych rzeczach, mam na nie pozwolenie. – Nie będzie tu facet grał ze mną w kotka i myszkę.

– Acha – powiedział udając zdziwienie – czy wiesz, że argle są zakazane?

Nie zdziwiła mnie łatwość z jaką przeszedł na ty i z jaką przybrał pouczający ton.

– O ile wiem, to nie.

– Ale będą – skrzywił się i nagle wydało mi się, że dokładnie wiem, co o sobie myśli. Sądził, że to właśnie on, mały człowieczek w czarnym garniturku, ma prawo wydawać jedynie słuszne sądy.

– A to dlaczego? – postanowiłam kuć żelazo póki gorące i ruszyłam do ataku.

– Deprawują młodzież – facet wyrzucił z siebie to zdanie jednym tchem i był wyraźnie dumny z tego ładnego, krągłego i... pustego zdania – przedstawiają rzeczy złe i okrutne, przemoc i walkę, krew i brutalność. Jako takie powinny być tępione! Zrobił się czerwony na twarzy i gwałtownie wymachiwał mi przed nosem pudełkiem z jednym arglem. Na wierzchu kłuła w oczy nalepka z czerwoną osiemnastką.

– Zaraz, zaraz – złapałam go za rękę – a co my tu mamy. Ta nalepka oznacza, że ten argiel jest przeznaczony tylko dla dorosłych. Dlaczego więc ma deprawować młodzież?

– Bo jest powszechnie dostępny! – nie dawał za wygraną facet – każdy, bez względu na wiek, może go kupić.

– To już zależy od sprzedawców, a nie od samych argli. A może się mylę, co?

Facet poluzował krawat i wypił łyk wody. Oj, coś mi się wydaje, że spodziewał się po naszej rozmowie czegoś innego. I czego? I dlaczego właśnie ja? Chyba nie czytywał pism poświęconych arglom? Chociaż kto wie, pewnie robił to z obowiązku i dlatego mnie tak dobrze znali (a przynajmniej tak im się wydawało).

Postanowiłam atakować dalej.

– A co z filmami? Dlaczego nikt nie protestuje, że nie są dla dzieci? Wszyscy po prostu przyjmują, że pewnych filmów nie należy im pokazywać. Niektóre argle są jak dzieła sztuki, które mają szokować z założenia, ale mogą je oglądać tylko starsi obywatele. Tak jak pan, czy ja.

Facet zbladł słysząc posądzenie, że mógłby kiedyś grać w argle dla czystej przyjemności. Jego mina wskazywała na to, że jeżeli kiedykolwiek to zrobił, to wyłącznie służbowo.

– Czy nie sądzi pan, że filmy rysunkowe często są bardziej brutalne, zwłaszcza, że tam postać uderzona siekierą w głowę zwykle podnosi się żywa po kilku sekundach i nic jej nie jest? Nawet w najbrutalniejszych arglach widać, że zrobiło się komuś krzywdę.

Facet wyciągnął spod biurka gazetę i machnął mi przed nosem. Wyglądało na to, że ma to być tzw. mocny argument. Nagłówki na pierwszej stronie głosiły, że młody człowiek usiłował zabić drugiego, bo widział podobną rzecz w arglu.

– I to ma być dowód? – zapytałam przeciągając się na fotelu. – Czy jeżeli wariat pobije kogoś, bo będzie chciał butelkę napoju, to będzie to oznaczało, że winna jest firma produkująca ten napój? Co za bzdury.

– No, tak, ale młodzi ludzie mogą siedzieć godzinami przed tym świństwem, a potem są gotowi do mordowania, palenia, łupienia...

– A czy ci młodzi ludzie sami zarabiają i sami żyją? Czy za to są odpowiedzialne tylko argle? Czy to prawda? Czy nie można interesować się swoimi dziećmi i pilnować w co grają? Jeżeli każdy interesuje się, czy jego dziecko ogląda brutalne filmy, to dlaczego nie pójdzie z nim kupić argla? Każdy, nawet miłośnik książek, który czyta je 24 godziny na dobę będzie miał zwichrowaną psychikę. Nawet miłośnik jabłek źle się poczuje, gdy będzie je jadł przez cały dzień. Jeżeli podejdzie się do tego z umiarem i zrozumieniem, to można się wiele nauczyć. Ale powtarzam, z umiarem!

Z kupki na stole wyciągnęłam zielone pudełko. No, a stąd na przykład można się dowiedzieć wiele o kulturze Ziemi w roku 2000. Są to bardzo ciekawe wiadomości i sądzę, że nawet naszemu idealnemu społeczeństwu się przydadzą. Nie sądzi pan?

Facet zdjął okulary i zobaczyłam, że pod nimi ma naprawdę sympatyczne oczy. Może nie był taki zły na jakiego wyglądał na początku? Może po prostu koniecznie szukał winnego tego, co się działo tutaj na Ziemi? Może patrzył na to tylko ze swojego punktu widzenia?

Wyszłam lekko zamykając drzwi. Zostawiłam go dalej za biurkiem.

Nie miałam czasu na dłuższą rozmowę. Musiałam iść do domu i napisać recenzję argla edukacyjnego. A zaraz potem pójdę na spacer... Może kiedyś do niego zadzwonię i pokażę mu kilka argli. Chociaż sądzę, że nie wszystkie się dla niego nadają. Chciałabym jednak, żeby zagłębił się w ten arglowski świat razem ze mną i także przeżył ciekawą przygodę.

Krupik



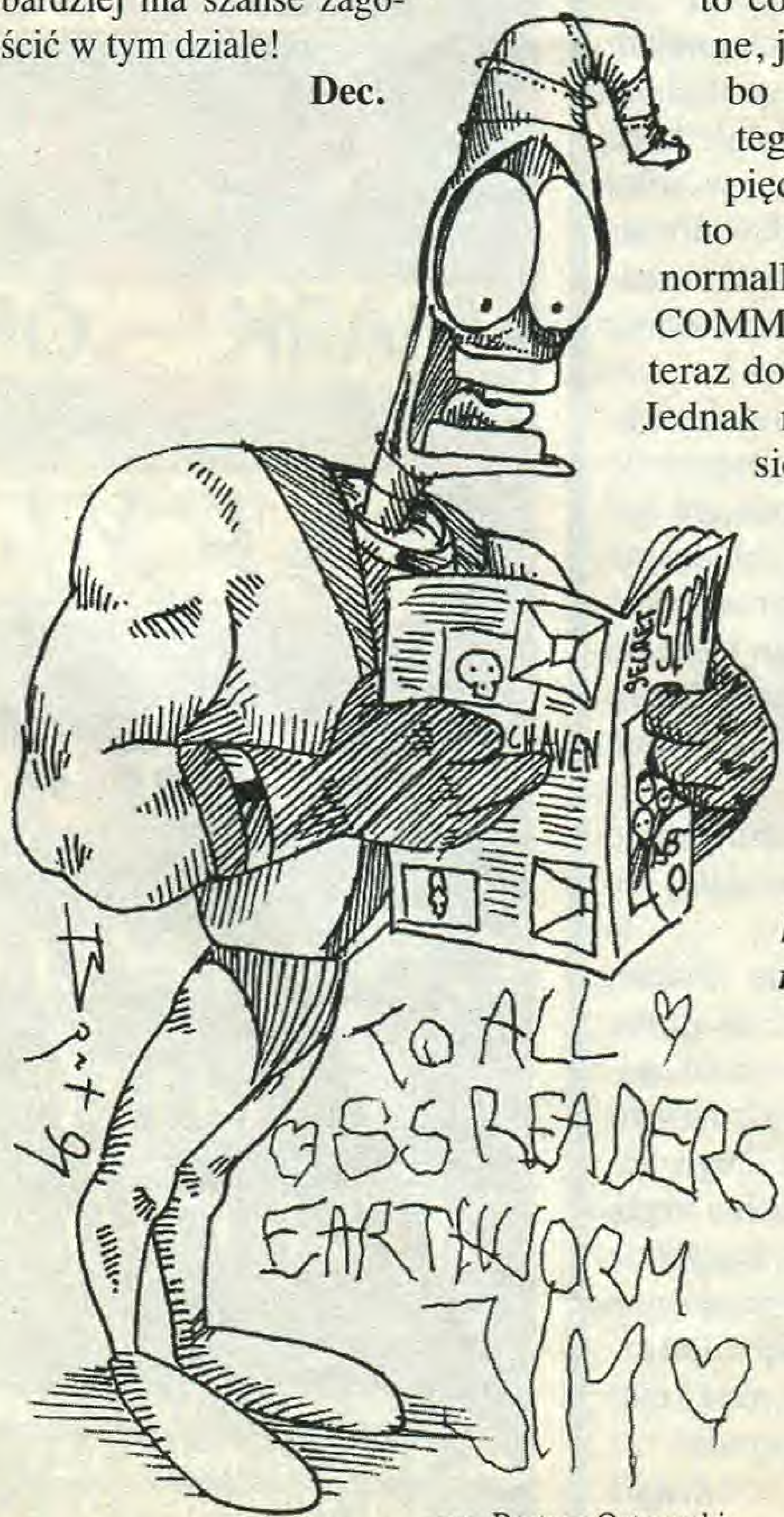
PRZECIEKI

Co naprawdę kryje się za słodką powłoką BLADE RUNNERA, czy w gdańskim mieszkaniu Marka zawiśnie plakat, CURSE OF MONKEY ISLAND - hit czy największy niewypał, czy tajemniczy Nie Wtajemniczony będzie miał najszybszy modem i jak ufać ludziom w serwisie oraz czy czytają nas księża, a na deser graficzny pojedynek konsoli... To wszystko przeczytasz juz w lutym, już za chwilę, w Przeciekach!!!

Lekturę listu JARO, ze względu na drastyczne postawienie kilku kwestii, zalecam odbyć po godzinie 23.00. Za miesiąc marcowe „Przecieki" znowu na łamach SS, pierwsze pół kilo korespondencji czeka już na właściwym biurku, emocje sięgną zenitu, a potem będzie jeszcze lepiej...

Filipa z ul. Czernika w Łodzi proszę o wersję elektroniczną listu, bo podczas przenoszenia tej papierowej na Worda zmarło dwóch wklepujących, a roboty nie udało się ukończyć. Zanim zaczniemy, powiadamiam wszystkie zbłąkane owieczki, że e-mail jest pełnowartościowym listem i jak najbardziej ma szanse zagościć w tym dziale!

Dec.



rys. Bartosz Ostrowski

Piszę w sprawach CURSE OF THE MONKEY ISLAND i BLADE RUNNER. Na ten pierwszy tytuł czekałem kilka lat, jednak nie jest on rewelacją. Grafika rysunkowa (!), Guybrush wygląda jak patyk z wielkim nosem, a LeChuck jak zielona małpa z brodą. W sprawie BLADE RUNNERA też mam małe „ale". Jak BD może zostać grą roku, skoro oprócz pięknego tła (wiele scen z filmu), postać łowcy pełna jest pikseli! Animacja postaci dobra, ale grafika beznadziejna. Od razu przypomina się sprawa X-WING VS. TIE-FIGHTER. Kupiłem ją w sprzedaży premierowej (200 pln!). Oprócz muzyki i opcji multiplayer gra jest fatalna. Grafika słaba, kokpit jeszcze ze starego X-WINGA, a wy stawiacie 9/10. Zgroza! TADEK the „RIPPER"

Jako maniacy gierek zapadamy bardzo często na chorobę zachłystu nowościami. Czekamy, czekamy, podniecamy się, ślinimy i wreszcie jest! Emocje zawsze sięgają wtedy zenitu. Jednak po kilku miesiącach gwiazdy bledną i czasami okazuje się, że to co wydawało się genialne, jest zaledwie dobre (albo na odwrót). Gdy do tego zdąży się ukazać pięć albo dziesięć klonów, to nowinka staje się normalką, jak np. z COMMAND&CONQUER – teraz dostałoby najwyżej 5/10. Jednak najczęściej udaje nam się trafiać, zaś strzały chybione na szczęście należą do rzadkości.

● ● ●

Martinez, mylisz się! Guybrushowi baloniki nie zostały z MONKEY 2! W MONKEY 2 miał tylko 1 balon i 2 rękawiczki, a te 2 dostał na CARNIVAL OF THE DAMNED, czyli Big Whoop Amusement Park. MISTER Z

Racja, jestem naprawdę frajerem, że nie skojarzyłem takiej oczywistości. Gratuluję spostrzegawczości! – Martinez.

Grając w MONKEY ISLAND 3 uświadomiłem sobie, że właściwie nie grałem wiele w inne gry przygodowe LUCASARTS. Po przeprowadzeniu wnikliwszego śledztwa, okazało sie, że w Polsce niewiele ze starych tytułów można już dostać. Zacząłem więc szukać w Internecie i znalazłem parę adresów sklepów, które mają w swojej ofercie takie tytuły jak MONKEY ISLAND 1 & 2 i inne. Są one wszystkie w wersjach na CD, ale nurtuje mnie pytanie, czy został do nich dograny digitalizowany speech, którego nie było wcześniej w wersjach dyskietkowych. Czy gry MONKEY 1&2, INDIANA JONES IV, SAM&MAX, DAY OF THE TENTACLE nagrywane na CD są ze speechami. Muszę jeszcze dodać, że gry te są w ofercie tych sklepów pakowane w tzw. dwupakach, czyli np. na 1 CD mamy Sam&Maxa i DOTT 2. Czy z tego powodu może być niedogrywany na nie speech? MATELLO

Jeśli nie odstraszą cię badziewna grafika, ogromne piksele i mało kolorów, to MI1 i MI2 będą OK. Możesz cofnąć się wprawdzie jeszcze bardziej i zagrać w MANIAC MANSION oraz ZAK MCKRAKEN. Omijaj za to THE DIG oraz FULL THROTTLE. Zwróć uwagę na sklepy zaopatrywane przez firmę IPS. Niedawno wydała ona kolekcję wielu gier LUCASARTS w jednym pudełku, w limitowanym nakładzie – może jeszcze ją znajdziesz. Jeśli nie, to przejrzyj tytuły w „Kolekcji Klasyki" oraz w „Zielonej Serii" (nie mylić z różową) – to tam wydawane są wznowienia starych hitów. Czytaj także reklamy sklepów wysyłkowych w każdym numerze SS.

● ● ●

Podobno na Nintendo 64 jest najatrakcyjniejsza grafika tych samych gier, które są także na Sony i Sega. Czy to prawda i czy są dużo lepsze? DZIECIAK DVS, Częstochowa

N64 ma to do siebie, że obowiązuje praktycznie stuprocentowy exclusive – gier wydanych na N64 próżno szukać na inne konsole! Dlatego nie można porównywać, bo nie ma co. Wyjątki to TUROK i SHADOWS OF THE EMPIRE, ale te wyszły na PeCeta. Grafika jest praktycznie identyczna, a to za sprawą akceleratora 3Dfx. Ale ze wszystkich konsol N64 oferuje najlepszą, najprzyjemniejszą dla oka, niepowtarzalną w swym klimacie grafikę.

● ● ●

Marcin z Lucina siedzi pewnie zgarbiony 24 godziny na dobę z dwiema parami okularów i gra w strategie turowe, szachy oraz kulki kieszonkowe. Symulacje gier sportowych to porcja znakomitej rozrywki, można zagrać i na świeżym powietrzu, i na komputerze, zresztą jakoś nie widzę blisko mnie np. pola golfowego. Kolejny gościu pisze o tym, że gry są schematyczne, np. wyścigówki, z góry jest ustalone 5, 10 czy 15 tras. Przepraszam, co tu może być nowego? 100 tras? 1000? SHIVA, Kraków

Sport to zdrowie, symulacja sportu to symulacja zdrowia! Tylko jak wynieść komputer na świeże powietrze? Trzeba mieć na pewno długi kabel... A pól golfowych nie widać, chyba że zaliczyć do ich grona łąki z dołkami wykopanymi przez krety i pieski preriowe.

Nie wiem, czy to efekt uboczny końca wieku, czy szykuje się jakiś poważniejszy kryzys mentalny wśród graczy, ale faktem jest, że oczekiwania względem nowych gier bardzo spowszedniały. Jeśli ocena wyścigów sprowadza się do kryteriów ilościowych, znaczy to, że nie spodziewacie się żadnych rewelacji jakościowych. Wszystko już było? Nowe tytuły nie oferują przełomowych (na miarę tego słowa) rozwiązań, a tylko posuwają postęp komputerowy o kilka centymetrów naprzód? Trudno rozstrzygnąć, ale dociera do nas coraz więcej sygnałów zniechęcenia i braku wiary w możliwość jakiegoś przełomu z prawdziwego zdarzenia. Cóż, w kinach też lecą odcięte kupony („Obcy 4").

● ● ●

Czy modem Zoltrix int Sp phone k56 flex (FMVSP56i) jest najszybszym modemem? Tak twierdzą w serwisie. NIE WTAJEMNICZONY, Andrychów

Wszystkie modemy, które mają w nazwie zaszyfrowaną liczbę 56, oferują szybkość 56 kbit/s, czyli dwa razy większą niż popularne modele 28.8. Są to wprawdzie najszybsze modemy domowe dla masowego użytkownika, ale nie najszybsze na świecie! Na czym, myślisz, chodzi Internet, jak nie na modemach? Tam przepust 2 Mbit/s to normalka.

● ● ●

Co z plakatami? Obiecaliście plakaty! Kiedyś były plakaty! Ja chcę plakatów! Dlaczego teraz nie ma plakatow? Dajcie plakaty! MAREK, Gdańsk

Zdążyliśmy zauważyć, że ich nie ma. Jesteśmy na etapie debatowania nad formatem, nad tym, jak je wkleić (wzdłuż a'la „Playboy" czy wszerz a'la „mniejsza kto"), i co na nich powinno się znaleźć. Pozostaje jeszcze kwestia, czy drukarnia poradzi sobie z ich złożeniem. W każdym razie nie zrezygnowaliśmy z idei plakatowania waszych mieszkań. Może jakieś podpowiedzi odnośnie motywów ściennych? Wolicie czołg, Gulasha, Sub Zero, Krupika czy Larę?

● ● ●

Oj, biedni jesteście! Nauczycielka od matematyki zaczyna was tępić, a jak sama mówi „nikt tu sobie mną zębów nie będzie wycierał".

A było tak: Próbowałem przejrzeć nowy SS na religii. Ksiądz (chyba z zazdrości) natychmiast mi go zabrał. Dotarł mój Secrecik do pani matematyczki... uffffff. Co za przeżycie!! Wrzaski, krzyki i... pierwszy raz widziałem, żeby ktoś podarł Secreta! A najlepszy był tekst towarzyszący: „Nie wiem ile to kosztuje i mnie to nie obchodzi, ale z takim czymś ja to robię tak" no i moje pismo skończyło w koszu.

No i sami powiedzcie jak wy się utrzymacie na rynku przy takich nauczycielach? Lepiej to zgłosić do kuratora. ALLCHEMIC,Warszawa

No cóż, wniosek z tego jeden, musimy bardziej popracować nad trafianiem w gusty księży (wtedy duszpasterz nie oddałby magazynu matematykom). Ostatnia nadzieja w humanistach... Nie przejmuj się jednak nieodgadnionymi aktami wandalizmu i destrukcji w kręgach ciała pedagogicznego. Żyjemy w bardzo agresywnym społeczeństwie i przemoc względem przedmiotów martwych spowszedniała. Niszczone są przystanki autobusowe, krzesełka tramwajowe, samochody, klatki schodowe, dobra kultury, cmentarze. Pewien słynny wódz Niemiec też zaczynał od niszczenia książek... Ciekawe tylko, co wzbudza taką agresję u nauczycieli?

• • •

Mam jeden dosyć nowatorski sposób dotyczący komunikacji między komputerami. Nie jest to projekt, a bardzo ogólny zarys. Co mam z tym zrobić? Sam nie potrafię tego rozwinąć, a nikt nie potraktuje mnie poważnie. Jeden z moich pomysłów, których nie wykorzystałem, znalazł się w seryjnej produkcji: Jest to nakładka na kursory w formie joysticka. Ja pierwszy to wymyśliłem!!! Anoneem

Z pomysłami to jest ogólny kłopot, ponieważ kasę i tak zgarniają firmy, które wprowadzają finalny produkt na rynek. Najlepiej byłoby, żebyś sam swój pomysł wdrożył do produkcji, bo w przeciwnym razie, nawet jeśli ktoś to zrobi na podstawie twojego pomysłu, to mała szansa, zebyś coś za to dostał. Przynajmniej wynalezek ów nazwij i opatentuj w urzędzie patentowym. Uniemożliwi to bezkarne korzystanie z twoich wynalazków osobom trzecim, jak w sytuacji opisanej poniżej.

Nasz kumpel wymyślił ostatnio nowe rozwiązanie discmana na małe płytki (singlowe), które wykorzystywałoby kompresję mp3. Wybrany utwór byłby w kilka sekund ładowany do RAMu i stamtąd odtwarzany. Na czas odgrywania byłby też stopowany silnik napędzający kompakt. Dzięki temu, discman na jednym paluszku pracowałby miesiąc albo i dłużej (MiniDisk zżera palucha w 2 godziny). Płytka pomieściłaby 40 utworów po 3–4 minuty, czyli 2 razy więcej, niż normalny nośnik melomanów. Całe urządzenie miałoby 4x4 cm i 6 mm grubości. Nieźle, ale idę o zakład – jeśli kumpel spróbuje sprzedać to jakiejkolwiek firmie, tam natychmiast wykorzystają jego pomysł, ale powiedzą: mądry pan jesteś, ale znamy ten patent od roku, a właśnie pracujemy nad modelem do produkcji masowej.

• • •

Witajcie komputerowi rozpustnicy! Tak, to ja, Jaro ze Skarżyska. Chciałbym podziękować, że raczyliście wydrukować mój list. Szczególne podzięki za porady „jak poderwać panienkę". Decybeliusz, chcesz znać charakterystykę oblubienicy? Spoko! Piękniejsza od



rys. Bartosz Ostrowski

Lary, zielone oczy, powalające spojrzenie, gadka na luzie, posiada Atari 800 XL, lubi mnie wykorzystywać do pisania prac domowych. PS. Bym zapomniał: Kto kibicuje w redakcji Legii Warszawa? JARO ZWANY CHOMICZKIEM, Skarżysko – Kamienna

Człowiek od razu czuje się potrzebniejszy światu, choćby jako rozpustnik zaledwie komputerowy. Szkoda tylko, że nie napisałeś, która metoda zadziałała;) a charakterystyka jest całkiem obiecująca, kłopot tylko z tą pracą–pomocą domową, może jest przedmiot, z którego ona jest lepsza, ale zaganiaj do roboty dopiero, jak bardziej oswoisz... w końcu mamy tu do czynienia z kobietą za Skarżyska. Do sympatii kibicowskich przyznamy się natomiast tylko prywatnie, ale nie powinieneś być rozczarowany.

super
SUPERY

„Jest super", jak śpiewa wokalista Muniek i nie zamierzamy tego zmieniać, więc o co wam chodzi? ;)

Dec.

początki – Bogu dziękujcie, sprzętu nie gaście; Piszę do was, ponieważ stwierdziłem, że ja nie ułomek i też potrafię z długopisu korzystać; Kupując SS'50 dostałem od sprzedawczyni czarne pismo z monetą na okładce. Ja do niej z pyskiem wyskoczyłem, że chciałem gazetę komputerową, a nie okryty żałobą magazyn filatelistów; Yo Wicik! Talent do futbolu to ty masz, ale z historii piłki jesteś cienias. Wyluzuj się bardziej, bo piszesz bzdury: „Od roku 1021 organizowane są mistrzostwa Polski." Pewnie rundę jesienną wygrał Orzeł Gniezno pod trenerskim okiem Bolesława Chrobrego...; Podniecony listem ERAfcia postanowiłem wykorzystać komputer do celów bardziej użytecznych dla stosunków płciowych niż granie. Na pierwszy ogień poszedł multimedialny program do nauki angielskiego. Po kwadransie achów i echów niewieści zaczęło się robić drętwo. „Włącz coś innego". TOMB RAIDER 2 – intro, zachwyt i głupie pytania: czemu ona ma takie duże piersi? Czy jest ładniejsza ode mnie? Oczywiście musiałem skłamać (niech żyje Lara!). Nie zadziałał ani FIGHTING FORCE ani MYTH. Nagle olśnienie – KISS. Zadziałało – nieoczekiwana reakcja. Click, click i już nowy strój. Ta zabawa trwała dwie i pół godziny, ale było warto, bo dostałem buziaka. Nic nie robi takiego wrażenia na kobietach jak dom handlowy w zasięgu ręki; Szanowna redakcjo, mam problem – jestem posiadaczem konsoli Gameboy. Nie mogę znaleźć butów i nie wiem co one robią oraz nie mogę zdobyć czegoś, co niszczyłoby kryształy, które zagradzają dostęp do wielu skrzyni; Czy Gulash jest za CWKS Legia, czy za RTS Widzew?; Mam problem z dziewczyną i pewnym ustrojstwem zwanym „Animegaido". Powinniście nazwać to „Harakiri", bo można się zabić szukając tego po całej Warszawie; Wczoraj temu mojej babci zgubił się kot. Zrozpaczona napisała ogłoszenie: „Zgubił się kot. Szary w cętki jak tygrys i tak też go zwano. Na prawej przedniej łapce ma czarną plamkę. Wydaje dźwięki w trzech tonacjach. Pierwszy piskliwy i cienki, drugi gruby, a trzeci średni i nie da się go określić. Uczciwego znalazcę proszę o kontakt". Przychodzę za tydzień – kot siedzi na kanapie. Babcia mówi, że sama go znalazła na śmietniku. Pytam, czy to na pewno ten sam, a babcia potwierdza oburzona, że w ogóle pytam o takie oczywiste rzeczy. Żeby mi udowodnić, pokazuje przednią łapkę, na której nic nie ma. Przemilczałem. I kto tu mówi, że to moje pokolenie ma fioła?; Podobały mi się wszystkie zmiany, oprócz zmian w Tipsach. Wiem, że wszyscy gracze mają mniejszy iloraz inteligencji niż reszta społeczeństwa, ale to już przesada. Te nowe Tipsy są dla całkowitych tumano–ciołów; Kupiłem kartę Diamond Monster 3D, lecz mój młodszy brat połamał ją, gdyż myślał, że to czekolada.Czy można gdzieś zreperować taką rzecz? Dlaczego w waszym piśmie nie drukujecie naszych listów z Kielc! Bardzo się denerwujemy! proszę o odpowiedź;

adaptacje – Dzielny wieśniak Luke Skajlocher i jego mistrz Obi–Sam–Se–Robi próbują powstrzymać Lorda Viadro. Pomagają im Han z Pola i włochaty Ciupciacca. Film był dozwolony od lat 18, by nie narażać nieletnich na widok wlotu Luka w lukę, czyli szyb Gwiazdy Śmierdzi;

dowcip z brodą – Do celi wchodzi nowy, młody więzień, co wywołuje poruszenie wśród celowych recydywistów. Tatuaże na szyjach, podkreślone oczy, kropki, ogolone głowy, blizny itp.

– Grypsujesz ?! – pyta jeden zachrypniętym głosem.

Na to nowy obruszony:

– W życiu jeszcze żadnej nie zepsułem!

złote myśli – Szukam zemsty – Fredro; Nie pij, gdy prowadzisz – za dużo się rozlewa; Chodzę z gołą głową, by nie dostać w czapę; Nie śmiej się dziadku z babcinych pośladków; Nie wszystko błoto w co się wleci; Po ostatnich kwaśnych deszczach na działkach podmiejskich rosną wyłącznie ogórki kiszone; Ósmego dnia Bóg stworzył PlayStation; Kain w QUAKE'U zabił Abla, gdy grali przez kabla; bajka o powidłach: po widłach zostają cztery dziury; bajka o senatorze: leżę se na torze; bajka o Magdzie: ma gdzie, nie ma z kim;

uwagofilia – Molestuje kolegę długopisem; Udaje, że słucha nauczyciela; Uczennica mówi „dzień dobry" do kolegi; Rzuca ślimakami po klasie; Zenek oświadcza mi się; Córka eksponuje swoje ciało na lekcji religii.

dzieje myśli dydaktycznej – Niektóre części konia wykorzystuje są do gry na skrzypcach; Kopernik będąc małym chłopcem już miał stosunki z ciałami niebieskimi.

problemy – Czy w LO nauczyciele kosztują więcej niż w podstawówce? Bo jeśli tak, to w tym roku nie kupię sobie żadnej gry; Sorry ludzie za styl pisma, ale cały się trzęsę. Stara poszła na zebranie, a na okres wypadają dwie laski. Czy to moja wina, że zamiast uczyć się o cytoplazmach i mikrofibryllach, wolę zagrać w CARMAGEDDON? Przecież doskonale ukazuje prawa fizyki. Potraktujcie ten list jako testament oraz przestrogę dla potomnych;

dumny – Kolego, bardzo bliska (i bardzo ładna) koleżanko, jeśli czytasz to i nie jesteś pracownikiem redakcji SS, to znaczy, że trzymasz w ręku gazetę SS (chyba że pomyliłem adresy redakcji) i to znaczy, że wydrukowali mój list, a jeśli to wszystko jest prawdą to chyba posikałem się ze szczęścia (proszę się nie śmiać).

chwila dla siebie – Posiadam w domu robota „Siostra" model 1985 typ „blondynka". Z powodów czysto ekonomicznych jestem zmuszony żyć i dzielić się swoim komputerem z tą przerażająca maszyną, gdyż model „1985" nie został wyposażony we własny komputer pokładowy z powodu małej pojemności czaszy; Czy nie można by jakoś ograniczyć tej mangi? Nie mowię oczywiście, aby mangę wytargać z korzeniami z SS...

przekręty –

TOMB RAIDER – Symulator kobiety; FINAL FANTASY 7 – Już dochodzę; ACE VENTURA – Przygody wybielacza; X FILES – 10 pedofilow; CRAZY DRAKE – Kwaśniewski; GREAT BATTLES OF ALEXANDER – Kwaśniewski na wyborach; MICRO MACHINES 2 – Cinquecento; DARK COLONY – Zielona noc; SAMURAI SPIRITS – Sake; ZERO TOLERANCE – Vademecum skina; THE INCREDIBLE HULK – Arnold Schwarzenegger; STAR GENERAL – Spielberg; ROCKET JOCKEY – Nowy typ wibratora; VANDAL HEARTS – serca kibiców Legii; CLOSE COMBAT – Karuzela; BAJKI PL – Obrady sejmu; SEEK AND DESTROY – Sikaj i niszcz; SPACEBAR – Przestrzenne bary; X–CAR EXPERIMENTAL RANCING – Sławek prezydentowicz na gazie; SILICON GRAPHICS – Pamela Anderson pictorial; X–MEN: CHILDREN OF THE ATOM – Ludzie z Ukrainy; NITRO RACERS – Formuła ćpunów; JOINT STRIKE FIGHTER – Po dobrym joincie lepszy jestem w sporcie, po dobrej wódzie lepszy jestem w dżudzie.

tips & tricks



CHAOS ISLAND

Na ekranie opcji naciśnij naraz CTRL + Shift + Q + W i puść W (trzymając resztę klawiszy). To otworzy okienko, w którym do wyboru będą wszystkie dostępne poziomy.



CONSTRUCTOR

Do wstukania tych cheatów potrzebna jest wersja DOSowa. Należy przejść do ekranu wyboru jednego gracza (albo gry po sieci) i wpisać kod, po czym nacisnąć Enter. Pomiędzy słowami nie ma spacji (tekstu, który wpisujecie, nie będzie widać). Po wpisaniu kodu rozlegnie się dźwięk. Kiedy rozpoczniesz grę, naciśnij „C" – jeżeli kod został wpisany poprawnie, to obok daty pojawi się „+".



speed471 – prędkość przy grze sieciowej
worker902 – zawsze można kupować robotników
gangster822 – zawsze można zmieniać robotników w gangsterów
weapons473 – wszystkie bronie dla gangsterów



tenants127 – możliwość wyboru mieszkańców
fences673 – wszystkie ogrodzenia można budować gdzie się chce
loans039 – z banku można wziąć nieograniczoną pożyczkę
estates131 – możliwość kupna wszystkich posiadłości bez ograniczeń
houses738 – możliwość wyboru domów
build909 – naciśnięcie CTRL w czasie budowy domu zakończy ją natychmiast
actions674 – wszystkie ruchy dozwolone na łatwym poziomie
gadgets337 – wszystkie dodatki
missions824 – Alt–I i wszystkie misje
complain840 – Alt–C i koniec ze skargami
cadets552 Alt – P i Alt –M zaspokajanie potrzeb policji i mafii
teams418 – możliwość zmiany drużyn w trybie single player
map751 – na każdej mapie może grać dowolna liczba graczy

DARK EARTH



Należy najpierw zapauzować grę, potem wpisać kod i nacisnąć Enter (najpierw trzeba uruchomić Easy Mode, żeby mogły działać inne kody):
fortytwo – Easy Mode (możliwość odpalenia innych kodów), dwarf – mały gostek, baffe – duże dłonie, bigfoot – duże stopy, bighead – wielki łeb, normal – hmm..., muchbetter – Arkhan, jakim go nie znaliście.
W czasie gry możecie też użyć tych kombinacji:
Ctrl–D – odnowienie zdrowia Arkhana
D – zmniejszenie życia przeciwnika do 1.



GRAND THEFT AUTO

Wpisz się jako:
itsgallus – wszystkie poziomy, itstantrum – nieskończone życia, iamthelaw – brak policji, stevesmates – brak policji itcouldbeyou – 999999999 punktów, suckmyrocket – wszystkie bronie, pancerz i karta wyjścia z więzienia, iamgarypenn – pancerz i karta wyjścia z więzienia, nineinarow – wszystkie poziomy, callmenigel – wszystkie bronie za każdym razem po śmierci (po wciśnięciu „*")





G-POLICE

Na głównym ekranie opcji wpiszcie:
WOOWOO – syreny
SUPACAM – nowa kamera
BENIHILL – samochody Benny Hill
PANTALON – wszystkie ukryte misje (na treningu)
DOOBIES – nieskończone tarcze (nie da się przejść dalej, mając uruchomionego tego cheata)
MRTICKY – nieskończona broń (nie da się przejść dalej, mając uruchomionego tego cheata)
STATTOE – informacje
Poziomy:
1 MADGAV, 2 DOLMAN, 3 SONAGAV, 4 ACEDUF, 5 JOJOGUN, 6 WENSKI, 7 SAEGGY, 8 MAZMAN, 9 DAZMAN, 10 DELUCS, 11 ANDOOOO, 12 KIMBCHS, 13 ANDYMAC, 14 YERMAN, 15 OLLIEB, 16 THEYOLK, 17 TONYMASH, 18 ANDYCROW, 19 BIONIC, 20 TSLATER, 21 IAINTHOD, 22 JONRITZ, 23 CLAIREC, 24 STEVEBOT, 25 ANGUSF, 26 EUANLEC, 27 EDFIRE, 28 STUBOMB, 29 THONBOY, 30 JIMMAC, 31 PUGGER, 32 ROSSCO, 33 CAKEBOY, 34 NIKNAK, 35 SAGLORD





MAGESLAYER

Kody należy wpisywać w tyldzie ("~").
impulse 11 – nieśmiertelność
ode to jack – zabić wszystkie potwory
impulse 10 – magia
fly – latanie (przy pomocy skoku)
dir maps – wszystkie levele
map x – przenosi do poziomu „x"
noclip – to co zwykle
impulse 43 – samobójstwo
impulse 69 – i kolejne samobójstwo



NHL BREAKAWAY 98

Aby uzyskać zawodnika ze wszystkimi umiejętnościami o wartości 99:
1. Stwórz zawodnika, który będzie się nazywał Kelly Ryan
2. Ustaw jego wagę na 150
3. Ustaw pozycję na forward
4. Ustaw wzrost wedle uznania
5. Daj mu numer 1





Teraz wyjdź z ekranu wyboru zawodnika i wejdź tam z powrotem – wszystkie jego umiejętności będą na poziomie 99. Teraz zmień po prostu jego imię, wagę, wzrost i co tylko zechcesz i masz zawodnika jak marzenie. Nie próbuj jednak po tym zmieniać jego parametrów. No i sztuczka ta nie działa z bramkarzami.

SUB CULTURE

W czasie gry wpisz:
kamikaze – opaska, słońce, samobójstwo
tonka – wzmocniony kadłub
refill – odnowienie tarcz
mutant – ochrona przed promieniowaniem
billy – prędkość
tick – licznik Geigera
rinse – Stage 0
dryer – Stage 1
cotton – Stage 2
delicates– Stage 3
tumble – Stage 4
colours – Stage 5
halfload – Stage 6
didit – powodzenie w misji
bedlk – nieśmiertelność
haveall – wszystkie misje
havesome – wszystkie misje
wonga – kasa
imnotluc – nieśmiertelność

Teleportacja:
Wpisz SCOTTY i po zapauzowaniu gry wpisz jedną z tych nazw, aby natychmiast udać się w to miejsce:
Touka, Boot, Flats, Beluga, Knob, Anchor, Velcova, Arch, Outlet2, Tryton, Pipe, Outlet3, Aquatraz, Volcano, Pipe2, Refinery, Cave, Bucket, Ribs, Tunnel, Outlet, Wood, Can, Limpet, Abyss, Cleft





MEN IN BLACK

Podczas gry naciśnij ESC, żeby wejść do MAIN MENU i wpisz DOUGMATIC. Wrócisz do gry i zagra sobie miła muzyczka – cheaty właśnie się uruchomiły. Żeby z nich korzystać naciśnij znowu ESC i wpisz jedno z poniższych słów:
AGENTJ – zmiana agenta
AGENTK – zmiana agenta
AGENTL – zmiana agenta
AGENTX – zmiana agenta
GIVEME – wszystkie bronie
LOADME – nieskończona amunicja
HEALME – zdrowie na full
MOVEME – robi save'y do wszystkich poziomów
PROTECTME – nieśmiertelność
KILLEM – zabija wszystkich wrogów
HQ – powrót do kwatery głównej



tips & tricks

Materiał przygotował: *Banana Split*

Jest jedną z najbardziej tajemniczych postaci świata „Gwiezdnych Wojen". Owiewa go swoista legenda, która zapewnia mu sławę i uwielbienie. Ma rzeszę wielbicieli, mimo że w całej Trylogii pojawia się na ekranie tylko przez kilka minut. Jeśli dodamy, że jest uznawany za najlepszego łowcę nagród, to łatwo się domyślicie, że kolejnym czarnym charakterem opisywanym w naszym kąciku jest Boba Fett.



Czarne charaktery w Galaktyce

Boba Fett

Jego przeszłość budzi wiele wątpliwości, jest niejasna i pełna zagadek, a oficjalne źródła podają tylko niepotwierdzone informacje. Istnieją dwie hipotezy. Według jednej z nich, Boba Fett był imperialnym szturmowcem, który zabił swojego przełożonego. Nie wiadomo dokładnie kogo, nie wiadomo dlaczego i nie wiadomo kiedy. Według drugiej hipotezy, Boba Fett zwał się Jaster Merteel i pełnił funkcję Journeyman Protectora na planecie Concord Down. Za zabójstwo swojego następcy został osądzony i wygnany z planety. Dla nas jednak najważniejsze jest, że pojawia się wyposażony w zbroję mandaloriańskich Shock Trooperów w piątym epizodzie („Imperium Kontratakuje"). Wprawdzie pewien osobnik Fettopodobny mignął już w epizodzie czwartym, w scenie rozmowy Solo z Jabbą, ale jego Fettyszystyczny strój, wcale nie musiał oznaczać, że był to nasz Boba Fett. W otoczeniu Jabby kręcił się jeszcze jeden łowca nagród, noszący taką zbroję, Jodo Kast. Powróćmy jednak do ESB. W owym czasie Fett przebywał na dworze Jabby i jako najlepszy z łowców otrzymał zadanie złapania Solo. Teraz czas na małą demonstrację przebiegłości Boby Fetta. Światło proszę, ekran... trach:

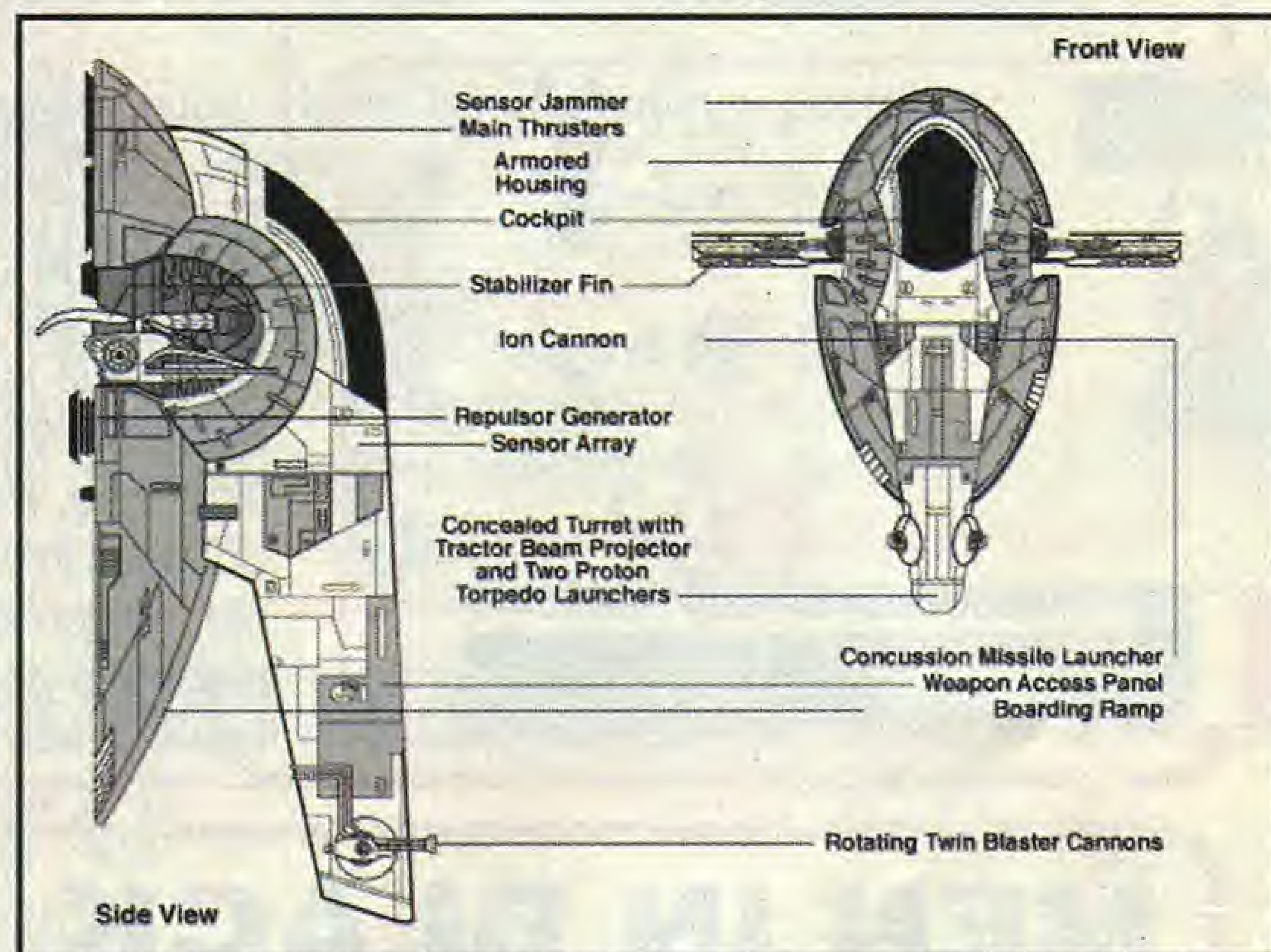


STAR WARS™

Wykorzystał sytuację, że Imperium ścigało Falcona Millenium i upiekł trzy pieczenie na jednym ogniu. Dowiedział się dokładniej, gdzie jest Solo i przyjaciele, otrzymał nagrodę od Vadera za wytropienie Hana no i oczywiście Boba zainkasował okrągłą sumkę od Jabby za dostarczenie Solo na dwór jego oślizgłości. Tak wygląda nasz łowca nagród w Trylogii: Grozę Budząca Postać – o proszę spojrzeć na ten slajd. Trzy czynniki składają się na złą sławę tego pana: sama zawartość zbroi, czyli właściciel sławy, właśnie zbroja i jego statek.

Są osoby, które nie wierzą, że Boba Fett to człowiek. Jego nazwisko budziło szacunek i lęk, jako jednego z najlepszych i najdroższych łowców nagród. Najlepszym dowodem na to jest fakt, że taki oszust jak Jodo Kast radził sobie całkiem nieźle, jadąc na opinii o Bobie i podszywając się pod niego. Nawet wywiad imperialny uważał go za bardzo niebezpiecznego osobnika. Wojownicze umiejętności Boby były słynne, grozę budził noszony przy pasie skalp Wookiego. Kreacja Boby Fetta pomyślana była jako uniform praktyczny i pomocny w walce. Naszpikowana śmiertelnymi dodatkami kopia albo oryginalna zbroja mandaloriańska została przez Fetta zasadniczo zmodyfikowana. Będąc ubranym w samą zbroję, Fett dysponował 2 laserami umocowanymi na nadgarstkach, rakietowym miotaczem pocisków zawierających truciznę lub środki obezwładniające, miotacz ognia, granatnik i wyrzutnik linki zakończonej hakiem, ponadto zbroja chroniła właściciela przed bezpośrednimi trafieniami z lżejszej broni ręcznej i wyposażona była w jetpack, pozwalający wykonywać 100–metrowe skoki. Dodatkowym wyposażeniem zbroi był system czujników ruchu i podczerwieni, czujnik akustyczny, lornetka, urządzenie pozwalające na podsłuchiwanie transmisji radiowych, wyciągarka i zestaw filtrów przeciwtruciznowych. W razie czego Fett mógł całkowicie odciąć się od otoczenia, jak żółw, bo dysponował dwugodzinnym zapasem własnego tlenu.





Nie mniej ciekawą zabawką był statek Boby Fetta – Slave I. Jest to mocno zmodyfikowany statek typu Firespray–31, jedno z wcześniejszych dokonań firmy Kuat Drive Yards. Dwie trzecie przestrzeni Slave I zajmuje system napędowy, który zmodyfikowany, pozwala osiągnąć statkowi imponujące prędkości, nie dając ofierze ataku żadnych szans na ucieczkę. Pozostałą część statku zajmują wzmocnione klatki dla więźniów, łącznie z klatką Mocy. Zbrojownia nie wydaje się tutaj niczym szczególnym. Wiele zmian wprowadzonych przez Fetta dotyczy kadłuba i jego opancerzenia, jako że ten typ statku posiada raczej słabe osłony. Dodatkowo kadłub statku służy jako antena systemu zagłuszania, generując impulsy energii tłumiące wszelkie transmisje atakowanego statku. Inną ciekawostką



był system pozwalający Bobie śledzić ścigane statki w zasięgu działalności sieci Holo–Net, w której odbiornik Slave I był wyposażony. Nadajniki tego systemu były mocowane do śledzonych statków za pomocą odpowiednio przebudowanych torped protonowych.

Przeanalizujmy jednak z przymrużeniem oka, jak ta kontrowersyjna postać wygląda we wszystkich gwiezdnowojennych materiałach, a nie tylko w filmowej Trylogii. Wszystko świadczy na jego niekorzyść. Niezależnie, którą z wersji jego życiowej przemiany uznać za tę prawdziwą, był on niewątpliwie związany z morderstwem i to raczej skrytobójczym. Pojmanie Hana Solo też nie należało do właściwych aktów odwagi. Bohater lutowego odcinka ŚW skorzystał z okazji, że Darth Vader miał pianę pod maską i za wszelką cenę chciał dorwać Falcona i jego załogę. Po heroicznej akcji, szybciutko zwinął ma-

natki i zwiał z Bespin. Wybrał się w drogę na Tatooine, żeby móc spokojnie grzać tyłek w pałacu Jabby. Niestety, tak łatwo mu nie poszło i w dziecinny sposób dał się ostrzelać innemu łowcy, robotowi IG-88, któremu twórcy raczej poskąpili inteligencji. Co z tego, że Fett potem oddał, skoro i tak niesmak pozostał. Z uszkodzonym statkiem udał się na naprawę do imperialnego portu Gall w systemie Zahr. Tam zaliczył serię spotkań, najpierw z kolegami po fachu Zuckussem i 4-LOM, potem z kumplem Solo, Dashem Rendarem, a na koniec z rebelianckim szwadronem Rouge. Przyznać trzeba, gdyż miał facet fart, że zdołał zwiać w jednym kawałku. Ten jednak wątpliwy sukces można spokojnie zaliczyć na konto dość sprytnego sprzętu, który był w jego posiadaniu. Koniec końców zaszczuty Fett trafił do Jabby, skasował należność za przywiezienie Solo i przy okazji dostał stałą posadę, jako ochroniarz lorda zbrodni. Tę idyllę przerwało pojawienie się przyjaciół Solo. W trakcie walki przy jamie Carkoon, Fett wił się jak piskorz i po awarii rocket packa lądował w paszczy Sarlacca. Ponownie cudem wyszedł cało z opresji. Odnaleziony przez kumpla Dengara liże rany, aby ponownie stanąć przeciwko Solo pięć lat później, podczas wydarzeń z Dark Empire I i II. Każde pojawienie się tam Fetta to kupa śmiechu. Nie dość, że obrywa za każdym razem od Hana Solo, to jeszcze musi zmykać przed cesarskimi sługusami, którzy ponoć odkryli jego niechlubną przeszłość. Może trochę zbyt jednostronnie opisujemy postać łowcy, ale takie są nasze odczucia. Nawet podczas jednej sesji RPG, w której uczestniczyliśmy, Fett okazał się lalusiem. Mistrz gry, który nasłał na naszą ekipę Bobę musiał szybciutko robić przekręty, żebyśmy go za bardzo nie uszkodzili i tym samym nie zmienili historii. Ciekawe, jak rozkładają się sympatie i antypatie dla tej postaci wśród wielbicieli galaktyki Star Wars.

Rif & LMK



THE X FILES™

Odgrzewany placek z wiśniami



Zanim obejrzałem siódmy z rzędu (nie wiem, który w kolejności właściwej, bo mój kalkulator dawno temu ogłosił głodówkę protestacyjną) odcinek „Z archiwum X", doznałem przewlekłego deja–vu, które do dziś uniemożliwia mi uczestniczenie w przygodach agentów archiwalnych. Było pewne, że serial zawiódł mnie w rejony znane, tylko skąd? To męczące przeświadczenie, coś jak sen, jakby...

„Diane, udałem się do Lylanda, a wcześniej spożyłem placek z wiśniami, chyba wiem o co chodziło w zagadce olbrzyma, ale wciąż nie wiem, dlaczego sowy nie są tym, czym się wydają, ale teraz sobie odpuszczę dociekania, bo kamera wjeżdża z hukiem do wentylatora i operatorzy budują przejmujący nastrój mrocznej tajemniczości. W poniedziałek miałem wizję, we wtorek sen, a w środę podczas drzemki odwiedził mnie karzeł... powiedział, że kręcą znowu...klik."



Moje deja–vu to „Twin Peaks" – niedawno emitowany, kultowy (ludzie! co znaczy to słowo?!) serial Davida Lyncha. Na zakończenie owe arcydzieło nieszczęśnie było przenoszone na szeroki ekran... Znacie? Musicie, przecież Duchovny był tam agentem FBI, a paradował w spódnicy i damskich fatałaszkach!

"Z archiwum X" posługuje się podobną, do bólu postmodernistyczną konwencją nadmuchiwania balona. Wieloznaczności, tajemnice, zagadki. „Diane, już dawno dopadłbym zabójcę Laury Palmer, gdyby tylko scenarzyści pamiętali, co namotali w poprzednich odcinkach" – żalił się swemu dyktafonowi prototyp Muldera, niejaki Cooper, także agent w jednym z dowcipów rysunkowych o „Twin Peaks". Podobnie „Archiwalia" mają wabić sensacją, nawiązywać do konwencji filmu grozy, thrillera s–f, w końcu schematów tasiemców telewizyjnych. Wszystkie te cechy miało dzieło Lyncha. Ten sam język narracji, przepisany typ głównego bohatera, pościg za dziecinną wizją rzeczywistości, w której bohater wykrada tajemnice magom i czarnoksiężnikom, poznaje i zwycięża kosmiczne Zło. Po drodze spotyka batalion bajkowych postaci (olbrzymów, Indian, Jeremiaszy, duchów) wyposażonych w zużyte już nieco rekwizyty (papierosy, sowy, ciastka, magiczne przedmioty, jaskinie, wypielęgnowane paznokcie, chatki w lesie itp.). Symbolika czy magazyn póz i zadęć, które nie kryją głębszych treści?

Serial telewizyjny potrzebuje pożywki, która zapewni mu kondycję na przynajmniej sto odcinków. Uwierzycie, że pożywka nie zmienia się od wielu lat, chociaż wciąż ma nowe opakowanie. Cóż jest ową pożywką? Otóż pełne celebracji, niespieszne rozpakowywanie, sugerujące, że w środku jest coś, kiedy tak naprawdę nie ma nic. Czy będzie w „X–files" odpowiedź na odwieczne i przerażające ludzi pytania dotyczące bytu, pochodzenia, miejsca we wszechświecie? Filozofia borykała się z tymi zagadnieniami od wieków, a Mulder rozprawi się z nimi w dwa sezony? Nie sądzę, tym bardziej, że zacięcie filozoficzne wyraźnie ustępuje miejsca taniej sensacji rodem z zamierzchłych „Najeźdźców", których ostatni odcinek nota bene miał tytuł „Ci, którzy uwierzyli". Cielęce





spojrzenie Duchovny'ego ma chyba przekonać widzów, że w całą tę imprezę trzeba uwierzyć, bo zrozumieć jej nie sposób.

"Z archiwum X" ani chybi skończy się, zanim spadnie ostatnia zasłona skrywająca niby to coś, na co wszyscy od paru sezonów czekają. Bo na co czekają? Czyżby miało okazać się, że Mulder jest nieślubnym dzieckiem Marsjanina i bufetowej z Kansas? Że ożeni się ze Scully? Że Człowiek Palący Papierosy rzuci palenie? Że ktoś naprawdę do nas przyleci, jak w „Bliskich spotkaniach trzeciego stopnia" i coś powie? Np. „cholera, gdzie ja jestem"?



Nie sądzę, aby twórcy archiwalnego dzieła odważyli się zaproponować coś na miarę nadmuchanego oczekiwaniami balona. Przypuszczalnie z każdej próby zakończenia, czyli przekłucia, wyszedłby nie



wielki bum, ale zwykły psiuk. Rozwiązanie musiałoby okazać się bowiem jałowe i infantylne, jak przeistoczenie agenta Coopera w Indianina z lustra. Kolejny, seryjny znak zapytania zamiast najmniejszej odpowiedzi – dziękuję, postoję. Powaby mnożenia znaczeń, nadawania postaciom antynomicznych wcieleń są pułapką fabularną, z której wyjścia nie ma. A nieznaczny drogowskaz z napisem „Exit" spowodowałby, że odwieczny mrok tajemnicy istnienia okazałby się zwykłą ciemnością w piwnicy.

Decybeliusz

PRENUMERATA

ZASADY PRENUMERATY:

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch wariantów:

Wariant 1:
6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD
Wykupując prenumeratę w styczniu, dostajesz promocyjną cenę 99,- zł za SS + SS CD

Wariant 2:
12 x SECRET SERVICE
Cena tylko do 15 stycznia

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumerata wysyłana jest na 3 dni przed dostarczeniem numeru do kiosków, co oznacza, że dociera do czytelników w tym samym tygodniu, co czasopismo do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod warszawski numer telefonu (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od marca, należy dokonać wpłaty do 14 lutego! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju w cenach detalicznych.

CENY PRENUMERATY:

Wariant 1: 6 wydań SECRET SERVICE + SS CD **119.⁹⁰ zł**

Wariant 2: 12 wydań SECRET SERVICE **54.⁹⁰ zł**

DO PRZESYŁEK Z ARCHIWALIAMI WRZUCAMY LOSOWO ORYGINALNE ZACHODNIE MATERIAŁY PRASOWE O GRACH!
GRATIS
Z TARGÓW E3 I ECTS
DO WYCZERPANIA ZAPASÓW

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

KOMPENDIUM

Seria KOMPENDIUM WIEDZY to dorocznie wydawane grube książki (ponad 350 stron) zawierające wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Przygotowane jest rozszerzone i uzupełnione wydanie KOMPENDIUM 1, które funkcjonuje pod nazwą **KOMPENDIUM 1 BIS**. Zawiera przewodnik po Internecie dla początkujących. Stara wersja KOMPENDIUM nie jest już dostępna.

Przyjmujemy również zamówienia na **KOMPENDIUM 3**, które jest rozsyłane do klientów w miarę napływania zamówień.

KOMPENDIUM 1 BIS – 11,90 + 3,00 = 14,90
KOMPENDIUM 2 – 11,90 + 3,00 = 14,90
KOMPENDIUM 3 – 13,90 + 3,00 = 16,90

ARCHIWALIA

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz przeczytanie całej niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, SS CD lub KOMPENDIUM WIEDZY. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem opłacić na poczcie wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W przypadku wątpliwości prosimy dzwonić pod numer telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰ w dni powszednie. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Autoryzowany punkt sprzedaży archiwaliów:
Warszawa, ul. Żelazna 69a, KIOSK „U SZCZEPCIA"


SS'06 - 1,80 zł


SS'07 - 1,80 zł


SS'08 - 1,80 zł


SS'09 - 1,80 zł


SS'27 - 2,- zł


SS'28 - 2,- zł


SS'32 - 2,- zł


SS'33 - 2,- zł


SS'34 - 2,- zł

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. – 1,20	od 14 do 18 szt. – 3,00
od 3 do 4 szt. – 1,30	powyżej 18 szt. – 6,00
od 5 do 8 szt. – 1,60	SS CD 1-3 szt. – 3,00
od 9 do 13 szt. – 2,00	SS CD 4-6 szt. – 5,00


SS'35 - 2,- zł


SS'36 - 2,50 zł


SS'37 - 2,50 zł


SS'38 - 2,50 zł


SS'39 - 2,50 zł


SS'40 - 2,50 zł


SS'41 - 2,50 zł


SS'42 - 2,50 zł

UWAGA – OKAZJA! Od lutego do wyczerpania zapasów do każdej zamówionej paczki z archiwaliami wkładamy gratis oryginalne materiały prasowe zagranicznych wydawców gier.


SS'43 - 2,50 zł


SS'44 - 2,50 zł


SS'45 - 2,50 zł


SS'46 - 2,50 zł


SS'47 - 3,- zł


SS'48 - 3,- zł


SS'49 - 3,50 zł


SS'49 - 3,50 zł

ARCHIWALNE KOMPAKTY

CD'38 - 9,90 zł	CD'45 - 12,90 zł
CD'39 - 9,90 zł	CD'46 - 12,90 zł
CD'40 - 9,90 zł	CD'47 - 12,90 zł
CD'41 - 9,90 zł	CD'48 - 12,90 zł
CD'42 - 9,90 zł	CD'49 - 12,90 zł
CD'43 - 9,90 zł	CD'50 - 12,90 zł
CD'44 - 12,90 zł	

Produkty firmowe

KOLEKCJA 1998


10 T-SHIRT 42.00


13 BLUZA Z KAPTUREM 98.50


11 BLUZA 62.50


12 TORBA "KONSOLÓWKA" 56.50



Noworoczna promocja z ufokiem

10 T-SHIRT + 11 BLUZA + 12 TORBA "KONSOLÓWKA" = 149.90




15 BLUZA 62.50


14 T-SHIRT 42.00


17 BLUZA 62.50


16 T-SHIRT 42.00



wszystkie produkty wysyłamy na nasz koszt!

Idzie wiosna, Pora się pokazać!!!

SCREEN STARS by FRUIT OF THE LOOM

Nadal dostępne są:


1 — 39.90


2 — 39.90


3 — 39.90


5 PLECAK — 69.90


6 PLECAK — 69.90


7 — 29.90


9 — 39.90

WIOSNA ZA PASEM

Już prawie wiosna, więc zrobiliśmy małe porządki w firmowej kolekcji. Utrzymujemy świąteczne wzory oraz produkty firmowe z logo SECRET SERVICE. W sumie zamówić więc można aż 17 produktów! Są wśród nich 4 kolorowe, grube bluzy (w tym jedna z kapturem), 3 kolorowe, grube koszulki oraz torba na ramię z ufokiem.

Torba do zadań specjalnych pomieści książki, podręczne zakupy lub konsolę z osprzętem. Krzyk mody w innych galaktykach! Rozmiary: szerokość 36 cm, wysokość 29 cm, głębokość 12 cm. Torba posiada wewnątrz 2 kieszenie, jedna na suwak, przegródki na długopisy oraz kieszonkę boczną.

Odzież wykonana jest w fabrykach FRUIT of the LOOM, z najlepszej bawełny! Daje to gwarancję jakości i niezawodności. PRÓBKI KOLEKCJI z UFOKIEM wykonane są na podstawie danych sondy kosmicznej z MARSA! Tego jeszcze na Ziemi nie było!

Ponadto cały czas, do wyczerpania zapasów, dostępna jest złota kolekcja czterech koszulek (nr 1, 2, 3, 9). Oprócz tego można stać się posiadaczem koszulki z wielkim logo SECRET SERVICE na klacie (nr 7) oraz plecaka z prawdziwym, dwukolorowym haftem (nr 5 i 6).

Przebojem galaktyki okazał się nasz ziemski zestaw z ufokiem (koszulka nr 10, bluza nr 11, torba nr 12) dostępne po promocyjnej cenie: 149,90 zł.

Zasady zamawiania:

1. Wyciąć zamieszczony poniżej kupon.
2. Zaznaczyć na nim numery i rozmiary wybranych produktów.
3. Pójść na pocztę.
4. Wypełnić czerwony przekaz.
5. Przykleić kupon z tyłu środkowej części.
6. Opłacić w okienku.
7. Czekać.
8. Odebrać u listonosza i dumnie nosić.
9. Jeżeli przesyłka nie nadejdzie w przeciągu 28 dni, zadzwonić do redakcji

tel. (0–22) 624–91–47 w godz. 9:00–16:00 w dni powszednie.

UWAGA! Koszulki i bluzy prać w temp 40°C, bez użycia wybielaczy i jadowitych proszków.

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

Kupon ważny do dnia 14.02.1998 r.

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery SECRET SERVICE:

6 7 8 9 16 27 28 32 33 34 35 36 37
38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

Zamawiam następujące numery SS CD: CD'38 CD'39 CD'40 CD'41 CD'42 CD'43 CD'44 CD'45 CD'46 CD'47 CD'48 CD'49 CD'50

☐ Kompendium 1 BIS ☐ Kompendium 2 ☐ Kompendium 3

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ☐

Numer prenumeratora
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

PRENUMERATA

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony wariant, którego dotyczy zamówienie.

☐ **Wariant 1:** **6 miesięcy** SECRET SERVICE + SS CD

☐ **Wariant 2:** **12 miesięcy** SECRET SERVICE

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI	M	L	XL
1	–	☐	☐
2	–	☐	☐
3	–	☐	☐
7	☐	☐	☐
9	–	☐	☐
10	☐	☐	☐
14	☐	☐	☐
16	☐	☐	☐

BLUZY	M	L	XL
11	☐	☐	☐
13	–	–	☐
15	☐	☐	☐
17	☐	☐	☐
komplet świąteczny	☐	☐	☐

INNE

Plecak granat. 5 ☐
Plecak czerw. 6 ☐
Torba 12 ☐

Kupon ważny cały miesiąc

UFO GAMES

Sprzedaż wysyłkowa gier i konsol

ul. Stanisławowska 1/23
05-300 Mińsk Maz.
tel./fax (0-25) 758-25-58
(8⁰⁰-12⁰⁰ 21⁰⁰-23⁰⁰)
tel. (0-25) 758-53-46 (14⁰⁰-20⁰⁰)
tel. kom. 0-602 323-691

749 SONY PLAYSTATION

Ace Combat 2	199,-
C & C: Red Alert	199,-
Crash Bandicoot 2	199,-
F1 '97	199,-
Fighting Force	199,-
Final Fantasy VII	199,-
G-Police	199,-
Hercules	199,-
ISS Pro	199,-
Pandemonium 2	199,-
Soul Blade	199,-
Tekken 2	199,-
Toshiden 3	199,-
V-Rally	199,-
Warcraft II	199,-
i inne	

749 SEGA SATURN

Bomber Man	209,-
Die Hard Arcade	209,-
Dragon Force	209,-
Duke Nukem 3D	209,-
Last Bronx	209,-
Fighters Megamix	199,-
Manx TT	209,-
Pandemonium	209,-
Resident Evil	209,-
Sega Rally	159,-
Shining Hole Arc	209,-
Sonic 3D	209,-
Tomb Rider	199,-
Warcraft 2	209,-
SWWS '98	209,-
i inne	

749 NINTENDO 64

Blast Corps	229,-
Clay Fighter	299,-
Dark Rift	299,-
Doom 64	289,-
Extreme G	299,-
F1 Pole Position	299,-
Golden Eye	299,-
ISS '64	299,-
Killer Instynkt	289,-
Laylat Wars	299,-
Mario 64	199,-
Mario Kart 64	229,-
MK Trilogy	299,-
MRC	299,-
Pilot Wings	219,-
Star Wars	279,-
Turok	299,-
War Gods	289,-
Wave Racer	199,-
Wayn Gretzky	289,-
gry NTSC - informacja tel.	

KONSOLA + GRA = RABAT 5%

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.
W sprzedaży wysyłkowej posiadamy pełen asortyment akcesoriów do konsol.

DSW SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68
tel. (22) 42-92-79

Zatelefonuj i złóż zamówienie. Jeśli zgłosi się automat, podaj miejscowość i numer telefonu wraz z kierunkowym – oddzwonimy. Lub wytnij po czerwonych liniach blankiet, zaznacz zamawiany program z lewej strony w kratce, i wyślij. Jeśli jesteś dorosły – podpisz się, albo poproś o podpis Rodzica. Nie podpisane zamówienia i takie, na których podpis nie budzi zaufania – idą do kosza.

Większość przesyłek realizujemy w ciągu 3 dni.

....
Nazwisko i imię

_ _ - _ _ _ ....
Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon wraz z kierunkowym

....
(podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki
w razie nie odebrania przesyłki zobowiązuję się przesłać 10 zł na adres DSW SAGITA

AMIGA

	zł, gr
☐ Agent Czesio	25,00
☐ Alfabet Śmierci A500	39,00
☐ Alfabet Śmierci A1200	39,00
☐ Alien Breed 3D A1200	99,00
☐ Alien Target	29,00
☐ **Arnie**	**20,00**
☐ Arnie 2	25,00
☐ Astral	29,00
☐ Bez Kompromisu 500+,600,1200	34,00
☐ **Blinky's Scary School**	**20,00**
☐ Body BL.Gal. A1200	80,00
☐ Brydż	25,00
☐ **Classic Board Games**	**29,00**
☐ Coala A1200	88,00
☐ Crazy Cars 2 A500	23,00
☐ **Cyber Kick**	**20,00**
☐ Cyberforce	25,00
☐ Date Girl	28,00
☐ Date Girl A1200	28,00
☐ **Discer**	**20,00**
☐ **Doc Croc's Adv. A500**	**20,00**
☐ Doman-Grzechy Ardana	30,00
☐ Dragonstone	20,00
☐ Dreenshar Dzieło Magów	35,00
☐ **Edd the Duck 2**	**20,00**
☐ Eksperyment Delfin	34,00
☐ Eskadra	29,00
☐ Exile	49,00
☐ **Explorer**	**20,00**
☐ F-1 Tornado A500	20,00
☐ First Samurai	28,00
☐ Forest Dumb	29,00
☐ Forest Dumb Forever	29,00
☐ **Frankenstein A500**	**20,00**
☐ Franko-The Crazy Revenge	27,00
☐ Funturatum A500+	39,00
☐ Giełda Światowa	27,00
☐ Gloom A1200	59,00
☐ Gloom De Luxe A1200	61,00
☐ Guardian A1200	33,00
☐ Harold's Mission	43,00
☐ Heimdall 2 A500	25,00
☐ Heimdall 2 A1200	25,00
☐ Heliosfera	31,00
☐ High Seas Trad. A1200	51,00
☐ Hokej na Lodzie	20,00
☐ Intercalaris	30,00
☐ International Soccer	25,00
☐ **International Tennis A500**	**20,00**
☐ Ishar 3 A500+, 600	35,00
☐ James Pond 3 A1200	20,00
☐ Kajko i Kokosz	39,00
☐ Kupiec	29,00
☐ **Lasermania 2**	**20,00**
☐ Lazarus	29,00
☐ Legends A1200	61,00
☐ Liga Polska Manager	29,00
☐ Lost in Mine	24,00
☐ **Łowca Głów**	**25,00**
☐ Mean Arenas	22,00
☐ Mega Blast	25,00
☐ Metal Mutant	20,00
☐ Miasto Śmierci	29,00
☐ Miki	38,00
☐ Mistrz Polski'96 500+,600,1200	37,00
☐ **Monster A1200**	**25,00**
☐ Mr Tomato	29,00
☐ **Okręty**	**20,00**
☐ Olimpiada 96	29,00
☐ Overkill A1200	24,00
☐ Pechowy Prezent	29,00
☐ Pinball Illusions A1200	55,00
☐ Poltergeist	30,00
☐ Primal Rage A1200	98,00
☐ Pro Tennis Tour 2	28,00
☐ Project Battlefield	25,00
☐ Pulsar	29,00
☐ Qwak	31,00
☐ Rajd przez Polskę	29,00
☐ Rockstar	25,00
☐ Rycerze Mroku 500+,600,1200	35,00
☐ **Santa Xmas Caper**	**25,00**
☐ **Saper**	**20,00**
☐ Sen	29,00
☐ Sink or Swim	25,00
☐ Skarb Templariuszy	29,00
☐ Skaut Kwatermistrz	29,00
☐ Skeleton Krew A1200	25,00
☐ **Smuś**	**20,00**
☐ Speris Legacy A1200	89,00
☐ Storm Master 500+,600,1200	30,00
☐ Super Stardust A1200	60,00
☐ Super Taekwondo Master	30,00
☐ Szachista	35,00
☐ Taekwondo Master A1200	28,00
☐ **Tag Team Wrestling A500**	**20,00**
☐ Tajemnica Bursztyn.Komnaty	30,00
☐ The Games	25,00
☐ **Titanic Blinky**	**20,00**
☐ Total Carnage A1200	24,00
☐ **Truck Racing**	**20,00**
☐ Tyran 500+,600,1200	38,00
☐ **Universal Warrior**	**25,00**
☐ Universe	30,00
☐ Uridium 2	28,00
☐ **Vabank**	**20,00**
☐ **Vicky**	**20,00**
☐ W Potrzasku	35,00
☐ Wacuś the Detective	35,00
☐ Watchtower A1200	30,00
☐ **Wild West**	**20,00**
☐ **World Rugby Manager**	**20,00**
☐ Worms	59,00
☐ Worms Directors Cut A1200	72,00
☐ **Zombie**	**20,00**

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

☐ ABC Chemii	29,50
☐ Afryka	17,00
☐ AMILab	29,00
☐ AMISłownik Ang-Pol, Pol-Ang	24,00
☐ AMISłownik Niem-Pol, Pol-Niem	24,00
☐ AMITEKST PRO GOLD	44,50
☐ Asystent PRO	25,00
☐ **Azja**	**17,00**
☐ Brain Fodder	30,00
☐ Digi Booster	25,00
☐ Edukacja	35,00
☐ FIRMA v.6.5	140,00
☐ Geografia	14,90
☐ Geografia Polski	10,00
☐ Geometria dla każdego	24,00
☐ Hipersł.ang-pl,pl-ang,500+,600	24,00
☐ Historia kl.9	30,00
☐ Historia szk.p + Lic kl.1	14,90
☐ Jęz.Angielski	35,00
☐ Jęz.Niemiecki	35,00
☐ Korepetytor z Fizyki	28,00
☐ Korepetytor z Gram.J.Pol.	28,00
☐ Nauka Jazdy	25,00
☐ Novapaint IV	49,00
☐ Ortograf-Słownik J.Polskiego	20,00
☐ Ortografia	24,00
☐ Pitagoras kl.5-8 Podst.	25,90
☐ **Pitagoras kl.7,8 + egz.do Lic.**	**25,90**
☐ Pitagoras Lic.kl.1,2	25,90
☐ Pitagoras Lic.kl.3,4	25,90
☐ Pitagoras Matura	25,90
☐ Polonista	39,00
☐ Program Eksperta Giełd	50,00
☐ Super Buli 500+,1-3 kl.Podst.	32,00
☐ Super Memo v.3.0 A	49,00
☐ You and Me ang.	35,00
☐ You and Me franc.	35,00
☐ You and Me niem.	35,00

CD32

☐ Alfred Chicken	24,00
☐ All Terrain Racing	60,00
☐ Chaos Engine	37,00
☐ Fears	71,00
☐ Fire & Ice	37,00
☐ Legends	61,00
☐ Overkill + Lunar-C	27,00
☐ Pinball Illusions	58,00
☐ Speedball 2	43,00
☐ Speris Legacy	95,00
☐ Strip Pot	31,00
☐ Whizz	49,00

Sony PlayStation

tel. 0-601 202-118
e-mail: sagita@polbox.com

☐ Ace Combat 2	210
☐ Agent Armstrong	200
☐ Alien Trilogy	130
☐ Battle Arena Toshinden 2	205
☐ Black Dawn	170
☐ Broken Sword 2	205
☐ Bubsy 3D	195
☐ Casper	130
☐ Colony Wars	210
☐ Command&Conquer(ang.)	205
☐ Contra:Legacy of War	195
☐ Cool Boarders	190
☐ Crash Bandicoot	200
☐ Crash Bandicoot 2	210
☐ Croc	205
☐ Crow	170
☐ Descent II	195
☐ Destruction Derby	120
☐ Destruction Derby II	200
☐ Devil's Deception	205
☐ Die Hard Trilogy	205
☐ Disruptor	130
☐ Duke Nukem	210
☐ Excalibur	195
☐ Exhumed	190
☐ Fighting Force	210
☐ Final Fantasy VII	230
☐ FIFA 97	170
☐ FIFA 98	205
☐ G-Police	200
☐ Hercules	195
☐ Hexen	190
☐ International Super Soccer Stars PRO	200
☐ Jet Rider	190
☐ Jurassic Park: The Lost World	190
☐ King of Fighters	200
☐ Kurushii	200
☐ Legacy of Kain (ang.)	200
☐ Lifeforce Tenka	195
☐ Little Big Adventure	195
☐ Moto Racer	210
☐ Micro Machines V.3	195
☐ Mortal Kombat Trilogy	195
☐ NBA 98	205
☐ Need For Speed	130
☐ Need For Speed II	195
☐ NHL 98	195
☐ NHL 98 Breakaway	200
☐ Nightmare Creatures	205
☐ Nuclear Strike	200
☐ Overboard	195
☐ Pandemonium!	170
☐ Pandemonium 2	210
☐ Parappa the Raper	200
☐ Porsche Challenge	190
☐ Rage Racer	195
☐ Rapid Racer	200
☐ Rebel Assault(ang.)	200
☐ Re-Loaded	130
☐ Soul Blade	210
☐ Soviet Strike	150
☐ Star Gladiator	130
☐ Suikoden	190
☐ Syndicate Wars(ang.)	200
☐ Tekken	130
☐ Tekken II	200
☐ Test Drive 4	200
☐ Tigershark	130
☐ Time Crisis + pistolet	320
☐ Tomb Raider	190
☐ Tomb Raider II	220
☐ Total NBA'97	160
☐ Vandal Hearts	180
☐ V-Rally	195
☐ Warcraft II	200
☐ Wing Commander IV	190
☐ Wipeout 2097	180
☐ Worms	130
☐ KONSOLA +KARTA PAMIĘCI +2 JOYPADY	850

SHIN

Radison Edwardian Hotel luksus, że aż zatyka...

Lucy - maskotka konwentu witała nowo przybyłych lekko wypiętym tyłeczkiem

Shin nen kai to nie tylko japońskie święto nowego roku, ale także nazwa odbywającego się na początku roku londyńskiego konwentu fanów mangi i anime. Już po raz drugi kilkuset fanów z Anglii, krajów Beneluksu, Francji, Niemiec i nawet Japonii spotkało się w dniach 2–4.01.98 w pięciogwiazdkowym Radison Edwardian Hotel w podlondyńskim Heathrow, aby przez te kilka dni przeżyć coś na prawdę niesamowitego. W tym roku impreza była o tyle wyjątkowa, że pojawiła się na niej ekipa z Polski, w tym m.in. redaktorzy z ANIME-GAIDO i SECRET SERVICE.

PARTY PLACE

Często bywamy na przeróżnych komputerowych party, ale tak duży konwent poświęcony mandze i anime był dla nas zupełnie nowym doświadczeniem. Po pierwsze, zaskoczył nas rozmach całego przedsięwzięcia. Nasze lokalne spotkania fanów odbywają się na ogół w jednym lub dwóch pomieszczeniach, w których stoją trochę większe telewizory z marnej jakości magnetowidami; jest też pokój dla komputerowców i może jeszcze jedna salka na pogaduchy.

Konwent londyński był nieporównywalnie większy. W czterech salach stały wysokiej jakości rzutniki z ekranami, w jednej baaardzo duży telewizor szerokoekranowy, zaś w największej sali, przeznaczonej dla kilkuset osób, imponującej wielkości ekran wraz ze sprzętem nagłaśniającym, którego nie powstydziłoby się niejedno kino. W największej sali hotelu na parterze umieszczono tzw. Dealers Room, w którym różne firmy sprzedawały swój towar po bardzo atrakcyjnych cenach, zaś kilka innych sal hotelowych przeznaczono na pomieszczenia dla fanów, galerię oraz salę wykładową. Był to prawdziwy „raj" dla otaku.

W hallu głównym była recepcja, gdzie można było kupić karnety na imprezę, co kosztowało 15 funtów za dzień. Wraz z karnetami otrzymaliśmy odznaki konwentowiczów oraz dokładny program Shin nen kai z dołączoną mapką hotelu. Teraz mogliśmy poczuć się jak prawdziwi otaku.

Bracia otaku w przeważającej masie byli samcami w podeszłym wieku co jest typową cechą rynku brytyjskiego









Człowiek, któremu Polska zawdzięcza pojawienie się pierwszych anime - Kei Onodera z firmy Pioneer



W Dealers Roomie dobra przechodziły z rąk do rąk



Stosy mang, sterty kaset i góry wszelkich różności były wszechobecne. Na dole karty dla kolekcjonerów Evangeliona.



FANI

Na imprezę przybyło blisko 600 osób, głównie z Anglii. Przeważali męscy otaku w granicach wieku od późnych nastolatków do ludzi około trzydziestki. „To, jacy są brytyjscy fani, zawdzięczamy firmom, które uformowały nasz brytyjski rynek anime" – powiedziała nam pani Helen McCarthy, jeden z gości honorowych, była redaktor naczelna pisma „AnimeFX", a obecnie „Manga Manii". „To nie to, co w innych krajach, jak np. we Francji, Hiszpanii czy Włoszech" – kontynuowała pani Helen. „Ponieważ tu pierwszymi filmami pokazanymi szerokiej publiczności były AKIRA i UROTSUKIDOJI, anime odbierane jest teraz jako niszowa rozrywka dla dorastających mężczyzn, a nie medium dla każdego".

Tak więc sytuacja w Anglii jest zupełnie inna niż u nas, gdzie anime postrzegane jest jako rozrywka dla dzieci.

Podziwialiśmy działające na konwencie kluby, ich organizację i profesjonalizm wydawanych przez nich fanzinów i ulotek. Du-

ży klub anime z Bermingham zapraszał na swój, prawie tak duży, jak Shin nen kai, konwent Aya-Con'98. Kilka stolików dalej swoje archiwalia sprzedawali re-

Oryginalne celuloidy z filmów!!!

wśród angielskich otaku artysta rysownik i autor mangowego komiksu „Lucy's in Deep". Lucy była maskotką tegorocznego Shin nen kai, zaś jej wielka, trzymetrowa sylwetka stała w hallu głównym hotelu. Inni fani, artyści, rysownicy i modelarze mogli wystawiać swoje prace w specjalnie przeznaczonej do tego sali – galerii. Swoją salę mieli także fanatycy wielkich

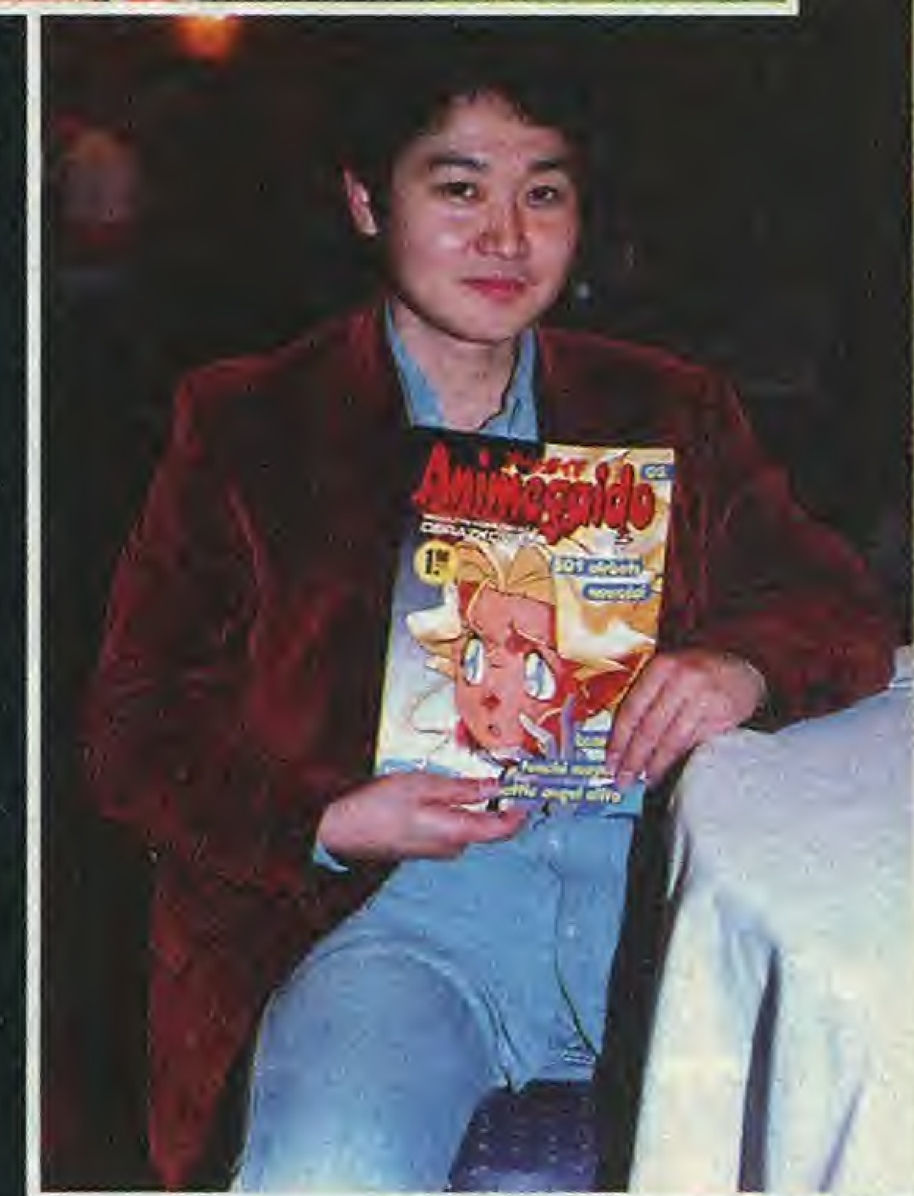




Megagwiazda imprezy - Chisa Yokoyama, podbiła serca wszystkich

NEN KAI'98

シンネンカイ



Kto by uwierzył, że ten niewinnie wyglądający młodzieniec - Kaz Moriji jest producentem „Tenchi Muyo"!

daktorzy jednego z najlepszych fanzinów europejskich, belgijskiego JAMM! (w 1996 roku otrzymali nagrodę za najlepszy fanzin roku), swoje stoisko miał też fanklub firmy Manga Entertainment. Fani gier RPG mogli zakupić fanzin Role Call, zaś jego wydawca i redaktor naczelny, Dave Sanders powiedział, że gry RPG i anime mają ze sobą wiele wspólnego, dlatego też jego fanzin zajmuje się wszystkim, co chociaż zahacza o oba te tematy.

Tak samo jak na całym świecie, tak i w Anglii fani chcą, aby ich prace zostały docenione i wydane przez profesjonalnych wydawców. Jednym z nich jest Keith McDowell, znany i popularny

robotów. Ich prace robiły niesamowite wrażenie, pośród nich fani Gundama, Patlabora i Macrossa czuli się jak w raju. Można było podziwiać modele robotów,



Rewelacja – dokładna replika motocykla Kanedy z filmu „Akira"

plakaty, słuchać kompaktów z muzyką, przeglądać książki i artbooki. W pokoju stały dwie konsole, na których grano oczywiście w gry z robotami, zaś gdy puszczano kolejną piosenkę Linn Minmey, wszyscy chórem zaczynali śpiewać. Jeden z fanów, Oliver Bomber, podarował nam swój fanzin i zaprosił na Mech Con Mk.1, czyli pierwszy w historii angielski konwent fanatyków mechów.

DEALERS ROOM

W dealers roomie swoje stoiska miały nie tylko kluby, ale przede wszystkim firmy i sklepy. Byli tam tacy wystawcy, jak Manga Entertainment, Pioneer LDCE czy Otaku Publishing. Na stoisku Mangi przykuła nasz wzrok naturalnej wielkości replika motocykla, którym jeździł Kaneda z AKIRY, a także najnowsze filmy, jak MACROSS PLUS The Movie i specjalne wersje znanych już filmów, jak UROSTUKIDOJI Box Set czy CRYING FREEMAN Box Set. Pan Rod Shaile, szef marketingu firmy, zwrócił naszą uwagę na dys-







trybuowane przez swoją firmę gry na konsole PlayStation, jak np. MACROSS VF–X Digital Mission czy GHOST IN THE SHELL. Kilka stoisk dalej firma Otaku Publishing sprzedawała towary importowane z Japonii oraz wydawane przez siebie CD–ROMy z licencjonowanymi, przetłumaczonymi na kilka europejskich języków, japońskimi mangowymi grami. Szef firmy, pan Alex McLaren, powiedział nawet, że bardzo byłby zainteresowany wejściem ze swoimi produktami na polski rynek, jednak obawia się konkurencji z tanimi pirackimi kompaktami sprowadzanymi z Chin. bądź tłoczonymi u nas na miejscu. Jednakże bardzo zainteresowany jest poszukiwaniem obdarzonych talentem fanów, którzy mogliby rysować grafikę do japońskich gier komputerowych.

Przebojem firmy Pioneer był znany już u nas pluszowy Kotulik. Ta przytulankowa wersja Ryo–oh–kiego, mimo wysokiej ceny, wyprzedziła popularnością takie wspaniałości, jak najnowsze kasety z PRETTY SAMMY OAV, PHANTOM QUEST CORP czy kolejne części EL HAZARD. Jednak nie to przyciągało naszą



Miłośnicy Mechów i garażowcy rządzili na wszystkich frontach.

uwagę do stoiska tej firmy. Nasze największe zainteresowanie wzbudzili zaproszeni przez organizatorów i firmę Pioneer honorowi goście z Japonii.

GOŚCIE

Tegoroczny Shin nen kai swoją obecnością zaszczycili: Helen McCarthy, Steve Kyte, Kaz Morojiri – producent takich hitów Pioneera, jak serie TENCHI MUYO! oraz filmy kinowe TENCHI MUYO! IN LOVE i MONATSU NO EVE, oraz wzbudzająca największe emocje wśród fanów, prawdziwa japońska seiyuu, znana m.in. z ról Sasami i Pretty Sammy, Chisa Yokoyama. Dzięki uprzejmości przedstawiciela firmy Pioneer, udało nam się przeprowadzić wywiady z Chisą i Kazem Morijiri, które już wkrótce zobaczycie w ANIMEGAIDO.

WYDARZENIA i PRELEKCJE

Do niewątpliwych wydarzeń konwentu należała konferencja prasowa oraz późniejszy koncert Chisy Yokoyamy, a także następująca po nim maskarada. Przy wtórze rozentuzjazmowanych i klaszczących co sił fanów, Chisa zaśpiewała na żywo dwie piosenki z serii TENCHI MUYO! Owacjom nie było końca, zaś uśmiechnięta jak zwykle Chisa podziękowała fanom za tak gorące przyjęcie. Po koncercie nastąpił kolejny punkt wieczoru, czyli maskarada. Wystąpiło w niej kilkanaście osób poprzebieranych

SHI NEN KAI EUROPEAN ANIME CONVENTION
PO BOX 3038, Wokingham, Berkshire, RG40 3YF, ENGLAND
http://www.hpsound.demon.co.uk/shinenkai/

VIRTUALNE

Wirtualne idolki są tak samo polularne jak inne gwiazdy japońskiej rozrywki. Mają nawet swoje programy radiowe, występują w reklamach, udzialają wywiadów, dają koncerty, a ich piosenki docierają na najwyższe miejsca list przebojów. Są bożyszczami. Kyoko Date jest piosenkarką. Urodziła się w mieście Fussa, niedaleko Tokio. Ma 16 lat, 163 cm wzrostu, uwielbia tańczyć i uczyć się języków obcych. Jej pierwszy singiel „Love Communication", do którego nakręciła specjalnie teledysk, zawędrował wysoko na japońskich listach przebojów. Chętnie udziela wywiadów, prowadzi swój program radiowy i jak sama mówi, o ile technologia na to pozwoli, już niedługo będzie prowadzić swój własny program telewizyjny na żywo.

Kyoko (kod DK–96) jest dzieckiem jednej z największych kompanii rozrywkowych w Japonii – Hori Production. Dzięki zastosowaniu najnowszej technologii komputerowej, twórcom Kyoko udało się stworzyć osobę, która wygląda i rusza się jak prawdziwa. Samo projektowanie postaci zajęło firmie ponad rok i pochłonęło wiele milionów jenów. „Ona jest perfekcyjna" mówi Yoshitaka Hori wiceprezydent Hori Productions „Jest uosobieniem tego, jaka naszym zdaniem powinna być prawdziwa idolka. Normalnie nie ma osoby perfekcyjnej. Niektórzy dobrze śpiewają, ale nie wyglądają najlepiej. Inni wyglądają świetnie, ale nie potrafią śpiewać". Według pana Hori, Kyoko ma obydwa te atrybuty. Jak na razie technologia nie pozwala na to, aby Kyoko poruszała się i jednocześnie wyglądała perfekcyjnie na ekranie w czasie rzeczywistym. Jednakże firma Hori Productions pokłada w tym wielkie nadzieje. Według przedstawicieli firmy, już niedługo technologia ta może pozwolić na generowanie innych, sztucznych postaci. „Ilość kanałów telewizyjnych ciągle wzrasta i będzie wzrastać w przyszłości. Kyoko może pomóc zapełnić tę przestrzeń. Może zrobić wszystko – od zapowiedzenia pogody do czytania wiadomości". Już teraz zainwestowane pieniądze zaczynają przynosić firmie HoriPro konkretne zyski. Kyoko nie tylko śpiewa i prowadzi swój program radiowy. Jej zdjęcia pojawiają się już w reklamach, zaś wydawcy umieszczają ją na okładkach magazynów, by zwiększyć nakłady swoich pism. Sama Kyoko bardzo się cieszy z całego tego za-



Shiori Fujisaki



za najprzeróżniejsze postacie z anime, zaś profesjonalne jury oceniało uczestników konkursu na najlepszy kostium.

Cały ten konkurs był na tyle ciekawym wydarzeniem, że wymaga on oddzielnego opisu wraz ze zdjęciami. Wyczerpujący artykuł na ten temat ukaże się wraz z wywiadami z gośćmi honorowymi konwentu w ANIMEGAIDO.

Kolejnym interesującym elementem Shin nen kai były trwające przez wszystkie dni konwentowe prelekcje i wykłady. Tak, tak. To nie tak, jak na naszych zlotach, gdzie fani biernie oglądają i kopiują sobie najnowsze anime (o dziwo, nie zauważyliśmy żeby ktokolwiek coś kopiował). Wielu fanów poszukuje wiedzy, którą mogą im dać tylko bardziej doświadczeni koledzy lub znani eksperci. Dlatego wysłuchaliśmy wielu ciekawych prelekcji, jak Club Panel, Industry Panel, Shojo Panel, Masquerade Panel, Gaming Panel. Niestety, brak czasu nie pozwolił nam uczestniczyć w innych interesujących spotkaniach, jak Japanese Class, Translation Panel, Internet Panel, Hentai Panel (hehe), Fanfic Panel, Mecha Panel. W ostatnim momencie zdążyliśmy na Japanese Beer Sampling ^_^, który cieszył się bardzo dużą popularnością. Szkoda, że takich prelekcji nie ma na naszych konwentach, ale mamy nadzieję, że to się zmieni.

Armitage na żywca czyli jak wyglądało Kostium Party (Maskarada).



WRAŻENIA

Cudowną atmosferą konwetnu przesiąknęliśmy tak mocno, że odczuwaliśmy ją nawet po powrocie do Polski, do codziennej, szarej rzeczywistości. Spośród kilkudziesięciu wyświetlanych filmów obejrzeliśmy kilka, których jeszcze nie widzieliśmy (raport oraz kilka dodatkowych filmików z imprezy – na następnym SS CD). Bardzo miło spędzaliśmy czas wieczorami, rozmawiając ze znajomymi w hotelowym barze, bądź dopingując fanów śpiewających różne piosenki z anime w zaimprowizowanym klubie karaoke (najwięcej ludzi znało temat przewodni z EVANGELIONA). Przemiłymi rozmówcami okazali się Keith McDowell, Kaz Morojiri oraz urocza Chisa Yokoyama, zaś członkowie klubu z Bermingham okazali się być bardzo równymi gośćmi.

Od wszystkich tych wymienionych w artykule ludzi oraz tych, o których nie udało nam się wspomnieć, macie wszyscy serdeczne pozdrowienia! Wszyscy byli bardzo zdziwieni, ale i zadowoleni, że polskich fanów anime i mangi jest coraz więcej. Tak jak oni nam, tak i my im życzymy wszystkiego najlepszego. W przyszłym roku na pewno pojedziemy do Londynu na kolejne Shin nen kai. Mamy nadzieję, że będzie wtedy więcej fanów z Polski. Liczymy też, że i u nas w Polsce fani zaczną organizować tak profesjonalnie zorganizowane konwenty.



Niektóre fanarty wyglądały... co najmniej profesjonalnie.

Owari

Pegaz Ass i Mr.Root

...i na koniec zmęczeni organizatorzy.



IDOLKI

Oficjalna Strona Kyoko Date w internecie
http://www.dhw.co.jp/horipro/talent/DK96/index_e.html

mieszania. Jednocześnie jednak wie, że wirtualne idolki wciąż są nowością. „Wiem, że wirtualni idole to całkiem nowa kategoria. Mimo wszystko chcę, aby ludzie dowiedzieli się kim jest Kyoko Date DK–96" – mówi sama Kyoko.

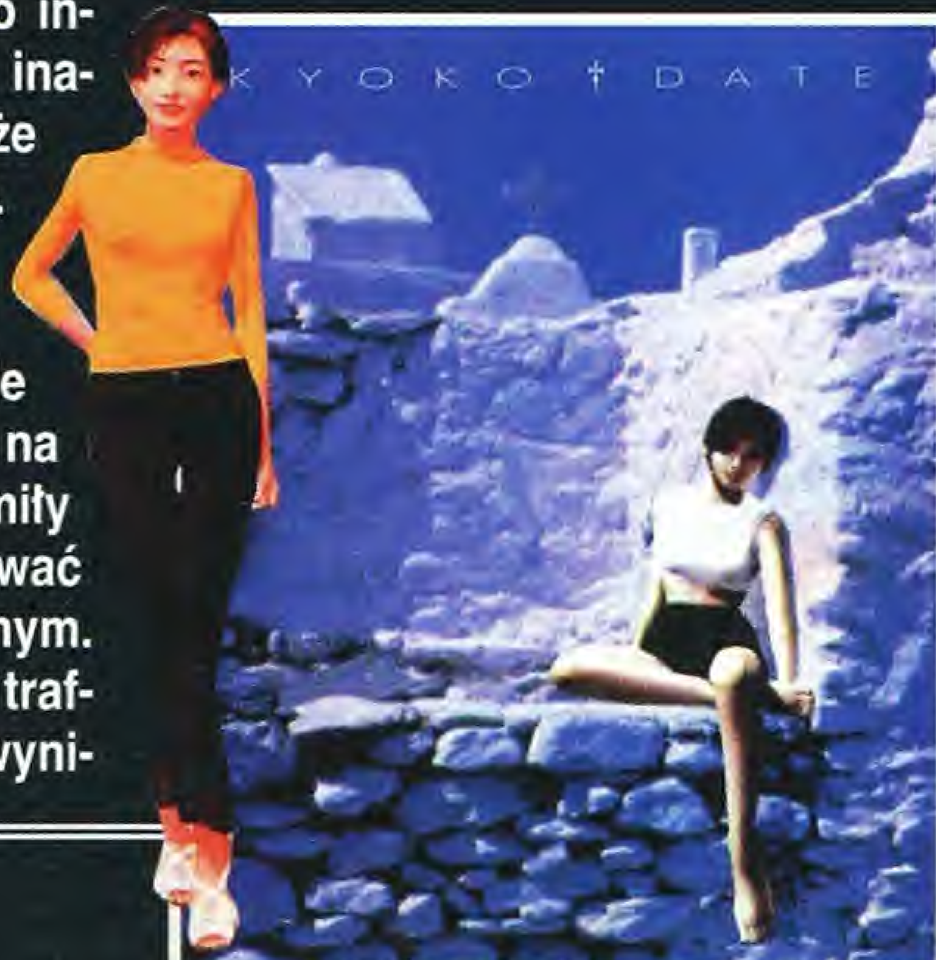
Młoda Shiori Fujisaki rozpala wyobraźnię wielu japońskich mężczyzn w wieku od kilkunastu do trzydziestu kilku lat. Jest uczennicą szkoły średniej, ma 156 cm wzrostu a jej wymiary to 86–56–84. Śpiewa niczym anioł, świetnie jeździ na nartach. Jest bardzo inteligenta i niesamowicie słodka. Shiori jest dziewczyną z marzeń.



Shiroi Fujisaki jest bohaterką gry komputerowej TOKIMEKI MEMORIARU (pamiętnik bijącego serca) firmy Konami. Sprzedano w Japonii już 1,3 miliona kopii na komputery PC, SNES, Playstation i Segę Saturn. Jej najnowsza płyta ukazała się w tym roku, zaś sama Shiroi zadebiutowała w filmie (horror, w którym grają również prawdziwi aktorzy i aktorki). Fujisaki daje również koncerty, podczas których na potężnych ekranach gwiazda śpiewa i rozmawia ze swoimi fanami. „Patrzę na nią... to jest tak, jakby ona miała prawdziwą duszę" zwierza się rozentuzjazmowany 26–letni fan. Na jej koncertach tysiące wielbicieli bawi się, zapala setki zapalniczek, ogników i śpiewa razem z Shiroi. W grze Tokimeki memoriaru gracz wciela się w ucznia szkoły średniej Tokimeki, którego zadaniem jest umawianie się na randki ze swoimi koleżankami ze szkoły. Gracz musi obcować z 12 dziewczynami zanim dojdzie do matury w przeciągu 3 lat czasu gry. Nie jest to wcale takie proste, gdyż każda z dziewczyn ma inną osobowość, oczekuje od chłopaka czego innego oraz zachowuje się inaczej. Wiele przeszkód może stanąć na drodze gracza. Jeżeli zacznie się umawiać ze zbyt dużą ilością dziewczyn naraz, w szkole zaczną się pojawiać plotki na jego temat. Jeżeli nie jest miły dla dziewczyn, zaczną nazywać go chłodnym i nieprzystępnym. Podczas gry trzeba szybko i trafnie reagować na sytuacje wynikające z rozmów z dziewczynami. „Najbardziej ciekawym aspektem gry jest to, że gracz sam musi sięgnąć w głąb siebie i dojść do tego, jak być miłym. W normalnym życiu wybieramy sobie partnerów, którzy w odpowiadają naszym oczekiwaniom, a przez to nie wystawiają na próbę swoich zdolności w sprawach miłosnych" – mówi 32–letni fan. Inny 16–letni gracz zwierza się: „nie potrzebuję pieniędzy, zabierając je na randki" i dodaje „nie używam w grze swojego prawdziwego imienia. To tak naprawdę nie ja w niej występuję, to tylko postać odgrywająca swoją rolę. Jednak kiedy po raz pierwszy dziewczyna z gry powiedziała mi, że mnie lubi, byłem tak wzruszony że się popłakałem. Dziwne, nie?"

Mr.Root

Na podstawie: artykuł Yasuhiro Shoguichi z Look Japan i strony WWW CNN Int, posting John Lewis





Na SS CD'53 znajdują się dwa filmiki z Kyoko Date w formacie MOV.

